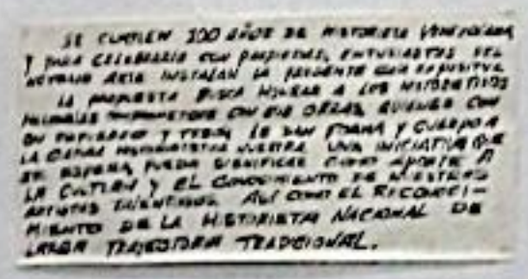
REVISTA AÑO 3/ N°10- ABRIL-MAYO-JUNIO DE 2023

¡HALLACO!

...ADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.



CÓMICS

ILUSTRACIONES

ARTÍCULOS

ENTREVISTAS

NOTICIAS

10

SUMARIO

En portada:
Foto: Estatua de Martillo Biónico presente en la exposición 1923-2023: 100 años de historieta.

REVISTA ¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 3 NÚMERO 10.
Abril-Mayo-Junio de 2023.
Publicación trimestral.

Editorial.....3

Flash noticioso.....4

Reseña Saga del Sol, por Hernan Vernáez.....7

Cómic de autor: Pinocho, de Leo; de Majenye.....8

Creando una fuente propia para personalizar el lettering, por Osman Acasio.....10

Ficha del personaje: Insecto Nocturno, de José Nieto.....11

Cómic de autor: Un adorno en el paisaje, de Ángel Ventura.....12

Carlos Galindo -Sancho (1928-2023).....16

Cómic de autor: Pinocho, de Leo; de Acasio.....18

Celebrando en Falcón los 100 años del cómic en Venezuela con una muestra expositiva, por Osman Acasio.....20

Cómic de autor: Cómics que nunca existieron Número 2, de Lord Wilhelm.....32

Prologueando.....34

Entrevista a un historietista: Osvaldo Barreto -Omau.....35

Cómic de culto: Década de los 70´s. Alado y los Bucaneros, Capítulo 3 de 8, de Ángel Parra.....39

Exposición sobre el Pinocho de Leo celebra 100 años del cómic Nacional, por Moris Rausseo.....41

Cómic de culto: Década de los 80´s. T-M1, Capítulo 2 de 2, de Rodolfo Hernández.....45

Paso a paso. Haciendo una impresión de un Kaiyu, por Ramón Siverio.....48

Cómic de autor: Contemplor, de Osvaldo Barreto -Omau.....52

Composición visual perfecta. Pintura figurativa auxiliada por robot, por Enrique Acasio.....58

El uso de la IA para crear cómics: Adaptación, por Osman Acasio.....63

Cuento Corto: Mi mula la india, de Pedro Chirino.....65

Cómic de autor. Rebullones zeta. Capítulo 9. Ensayo finiquitado, de Acasio.....66

Ilustración científica. Dibujando visualizaciones de carro robótico, por Enrique Acasio.....68

Robotismo. Arte creado con pequeños robots, por Enrique Acasio.....70

Galería Hallaco.....72

Galería IGC.....78

Galería Paleoarte.....81

Galería Diseño de personajes.....82

Galería Arte urbano.....83

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 3 NÚMERO 10.
Abril-Mayo-Junio de 2023.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Ángel Ventura
Dilianny Victoria Acasio
Enrique Acasio
Oscar Alexander Petit

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

El año 2023 es el año donde el cómic venezolano nuestro cumple sus 100 años de vida existencial. Tal datación obedece al primer cómic publicado en Venezuela, el 24 de abril de 1923, producto de la mente creativa de Leoncio Martínez -Leo y su obra "Vida y aventuras de Pinocho" o "Hazañas de un muñeo de madera". Cómic que aparece de forma periódica en las páginas de la revista Fantoches. Por tal motivo, los que nos movemos en este fascinante mundillo y defendemos a ultranza este noveno arte nuestro, celebramos con bombos y platillos por tan importante fecha. En el Estado Falcón, un entusiasta grupo de artistas locales proyectan la instalación de una sala de exposición que lleva por titulo 1923-2023: 100 años de historieta venezolana, que se presenta en los espacios de la antesala de arte "Julio Colmenarez" del Ateneo de Punto Fijo "Ismael Padilla", a partir del 15 de abril al 7 de mayo, donde se exhibe obras relacionadas al noveno arte nuestro. En esta edición encontrará en sus páginas un registro de dicha exposición.

En Caracas, un entusiasta grupo de artistas hacen lo propio y es así como el Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) y la Galeria Plurarte instalan La Exposición Gente Que Miro, Gente Que Leo, para celebrar a Pinocho, una aventura de 100 años, que se presenta en la Galería Plurarte del Cafetal , Caracas, los días 26 de marzo al 30 de abril. En esta entrega encontrará documentación de dicho evento.

Asi pues, esperando que puedan encontrar en esta revista, contenido de su agrado, en donde le traemos variedad, noticias, opinión, entrevistas, reseñas de cómics, proyectos en puerta, historietas, mangas, ilustraciones y mucho más, relacionados en parte con el muñeco de madera, génesis del cómic nuestro. Como siempre, un número muy variado, que esperamos disfruten de su contenido tanto como nosotros disfrutamos en su elaboración.

Gracias por el interés, y hasta la próxima.

Osman Acasio. Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

MUNDO CAÓTICO Y PERTURBADO

El historietista caraqueño Jesús Pulido publica su obra Korrdura: Mundo en caos Propuesta de manga que se encuentra disponible para su lectura (tanto en su idioma en español como en inglés) en el portal webtoon desde septiembre del 2022.

CARACAS COMIC CON

Se anuncia la próxima edición del Caracas Comic Con 2023 a celebrarse los días 15-16 de julio. Lugar: La zona R.

¡HASTA SIEMPRE, CAMARADA!

El 27 de febrero nos dijo adiós a sus 94 años, el prolífico ilustrador Carlos Galindo -Sancho. Con su partida física, el artista Sancho deja un hermoso legado. A él se deben un variado número de personajes de caricatura tan importantes como Don Agapito, publicado en Elite, Cabeza e ñame y Traguito, para la revista El Gallo Pelón; El Titiriji, y Paperrule, para la revista Tricolor; entre otros.

TATUAJES CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Tatuador venezolano implementa el uso de Inteligencia Artificial (IA) en su arte. El tatuador valenciano Darwin Enríquez, con más de 15 años de experiencia, incorpora la I.A de OpenAI a sus tatuajes. Herramienta que lleva el trabajo de Enríquez al siguiente nivel en la meca del tatuaje y lo distingue como uno de los artistas de referencia en esa área.

PINOCHO UNA AVENTURA DE 100 AÑOS

El Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) y la Galeria Plurarte instalan La Exposición Gente Que Miro, Gente Que Leo, para celebrar a Pinocho (1923-2023), una aventura de 100 años, que se presenta en la Galería Plurarte del Cafetal , Caracas, los días 26 de marzo al 30 de abril del año en curso. El evento cuenta además con conversatorios, talleres, revisión de portafolios y concursos.

CITAS SABIAS

"Amo del cómic la capacidad que posee de mostrar cualquier cosa que la imaginación pueda soñar."

Leigh Gallagher.
Artista Ingles de cómics.

"Y despues que tenía recopilado una cantidad de dibujos, me dí cuenta que podía armar un libro, que podía armar una historia y entonces fue cuando pensé en el cómic como posibilidad expresiva".

Osvaldo Barreto -Omau.
Historietista tachirense.

"El odio no es nada bueno ni nos conduce a la paz; si quieres respeto ajeno respeta tú a los demás".

Don Prudencio.
Personaje gráfico de Sancho.

"Qué es lo que vale en la caricatura?... Es el mensaje".

Carlos Galindo -Sancho.

PREGUNTA DE NUESTRO INTERES

¿DESDE CUÁNDO UTILIZAMOS EL TÉRMINO "HUMOR NEGRO"?

Se dice que en una historia al combinar elementos sórdidos con cómicos tenemos como resultado el llamado humor negro. En 1940 el surrealista André Breton publicó Antología de humor negro, aunque el término fue utilizado ampliamente hasta la década de 1960. Los primeros antecedentes del humor negro se encuentran en las comedias del griego Aristófanes (siglo V a C.), el francés Francois Rabelais (con su obra Pantagruel, 1532) y Voltaire (Candido, de 1759). En el siglo XX se aplicó por primera vez a los textos de escritores como el satirico Nathanael West (1903-1940), Vladimir Nabokov (1899-1977) y Joseph Heller (1923-1999). Una película ejemplar es Dr Strangelove (1963), del director Stanley Kubrick.

FLASH NOTICIOSO

EL CENTENARIO.

En celebración de los 100 años de la publicación del primer cómic en Venezuela Pinocho en la revista Fantoches, el Programa Amigos del Noveno Arte (PANA), la Hemeroteca José Leoncio Martínez de la Biblioteca Nacional de Venezuela, Código Biblioteca y Fundación Editorial Escuela El Perro y la Rana, instalan exposición en homenaje a la obra de Leo que se apertura el lunes 24 de abril a las 10:00 am, con la exhibición de los originales de los primeros números de vida y aventuras de Pinocho, hazañas de un muñeco de madera, la proyección del documental Leo, del historietista Aduin Nava, con cineforo a cargo de Hernán Vernáez y Rongny Sotillo; y un Concurso en sitio de ilustracion de Pinocho y Petipuá en el Siglo XXI.

CELEBRANDO EN FALCÓN EL CENTENARIO DEL CÓMIC

En motivo de celebrar los 100 años de historieta en Venezuela, en el Estado Falcón, un entusiasta grupo de artistas locales proyecta la instalación de una sala de exposición que lleva por titulo 1923-2023: 100 años de historieta venezolana, que se presenta en los espacios de la antesala de arte "Julio Colmenarez" del Ateneo de Punto Fijo "Ismael Padilla", a partir del 15 de abril al 7 de mayo. Se realizan conversatorios, pequeños talleres y se proyectan videos documentales y cortos animados relacionados con el noveno arte nacional.

PUBLICACIONES DE MAYO.

Para el mes de mayo, el grupo PANA proyecta publicar en su portal panacomic.com la novela gráfica Suyai, obra del historietista Alcides Marcano -Dam; así como la historieta Cancerbero, obra de Sammy Rodríguez; y la saga completa Saga del Sol, de Wilfredo Pérez. Al pendiente con estas interesantes propuestas.

CITAS SABIAS.

"El mayor artista es aquel que en la suma de sus obras ha incorporado el mayor número de sus mejores ideas."

John Ruskin.

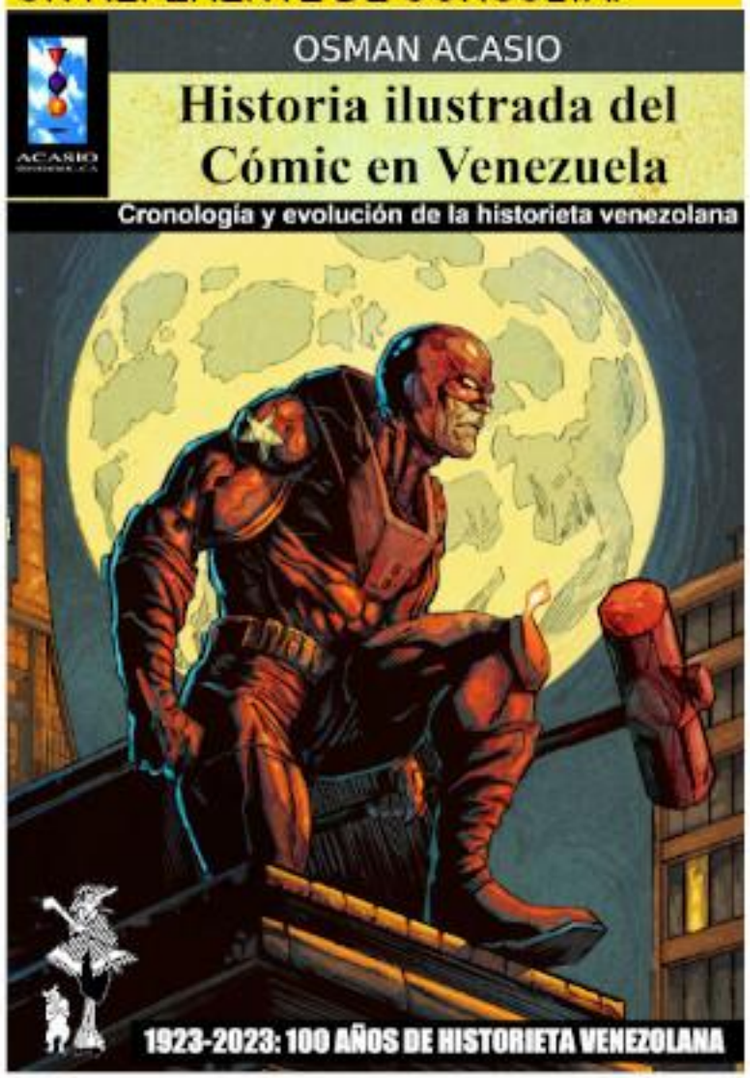
"Ciertamente los historietistas reconocemos abiertamente que el aporte foráneo resulta evidente en el incentivo primigenio, estilístico y técnico de nuestra literatura gráfica nacional. Empero, sin lugar a dudas, su fortaleza mayor está en saber tomar para sí las singularidades de nuestros pueblos, cargando nuestra narrativa grafica con un discurso propio y autóctono inspirado de las cosechas dignas de nuestra tierra".

Osman Acasio.
Historia Ilustrada del Cómic en Venezuela.

"No empieces a escribir sin saber desde la primera palabra adónde vas. En un cuento bien logrado, las tres primeras líneas, tienen casi la importancia de las tres últimas".

Horacio Quiroga.
Decálogo del perfecto cuentista.

UN REFERENTE DE CONSULTA.



El historietista y escritor falconiano Osman Acasio reedita su libro Historia Ilustrada del cómic en Venezuela, en su segunda edición en motivo de celebrarse los 100 años del cómic nacional. El texto de 214 páginas que contiene 210 ilustraciones a todo color, viene a constituirse en todo un referente obligado de consulta en todo lo relacionado al noveno arte que se produce en Venezuela. El libro recoge algunos de los principales acontecimientos que marcaron hitos en la historia del cómic nacional. En sus páginas se encontrará un minucioso y ameno repaso al cómic producido desde 1923 hasta nuestros días.

FLASH NOTICIOSO

UN LIBRO DE ANTOLOGÍA DE PINOCHO.

En el marco de celebrarse los 100 años de la publicación del cómic Vida y aventuras de Pinocho, obra de Leoncio Martínez -Leo, la agrupación PANA, en conjunto con la editorial El Perro y la Rana, y la Hemeroteca Leoncio Martínez, de la Biblioteca Nacional, proyectan publicar un libro de cómic de antología de una selección de historietas protagonizados por el muñeco de madera creado por Leo, que hiciera vida en las páginas de la revista Fantoches en la década de los años 20. La curaduría y selección del material a publicar se encuentra a cargo de la historietista Mariangélica Delgado, del grupo PANA. El libro recopilatorio con miras a publicarse este mismo año según sus voceros, se proyecta presentarlo oficialmente en la próxima Feria del Libro de Venezuela FILVEN 2023.

EL ETERNAUTA EN STREAMING.

La compañia de la gran ENE roja anunció la producción de la serie El Eternauta, adaptación de la homónima novela gráfica argentina, obra de Hector G. Oestergeld. Netflix inició el rodaje de la serie bajo la dirección de Bruno Stagnaro, reconocido por su trabajo en la multipremiada "Pizza, birra, faso" y la serie de televisión "Okupas", con la participación del actor Ricardo Darín personificando al protagonista Juan Salvo.

MEME INTERNÁUTICO

Por El internáuta fantoche

Una sirenita negra no es más que la inclusión forzada que pretende el "progre" como agenda nefasta para adoctrinarnos el cerebro y trastocar nuestros valores.

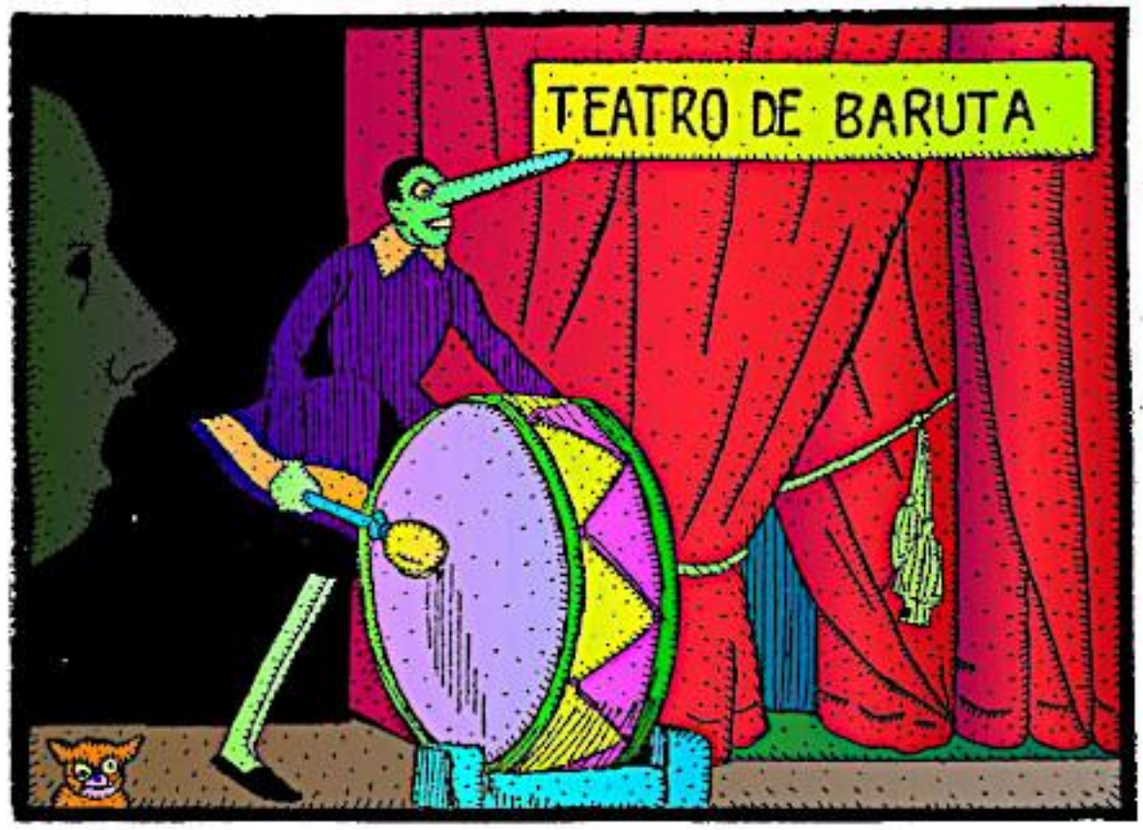
RESEÑA SAGA DEL SOL.

Por Hernan Vernáez.

Una cosa es cierta, aunque la "Saga del Sol", tiene aspectos de guión y de diálogos que deben ser mejorados, la historia tiene un tratamiento muy especial que te atrapa desde el inicio, y te hace querer saber qué pasará a continuación. En el apartado gráfico, no hay mucho que decir, pues la evolución del dibujante a artista cada vez se acentúa más; siendo el estilo ya tan original que es fácilmente reconocible entre la gran cantidad de dibujantes que hay; y que además sirve de inspiración y guía para las nuevas generaciones. Para mí, el género de la fantasía heroica no es nada fácil en su desarrollo, pero la solvencia con la que lo hace (Wilfredo J. Pérez, su creador) resulta aplaudible: los sitios, los artefactos, las vestimentas; tiene una naturalidad en su desarrollo, que lo hacen plenamente y creible. En suma, la "saga del Sol", puede ser considerado un clásico del género en Venezuela, de obligatoria lectura para todo a quien le guste el cómic; además de estar a la altura de muchos trabajos en el continente. Cómic como este son los que se necesitan para crear industria en el país.

Fuente: panacomic.com

CÓMIC DE AUTOR: **Majenye**

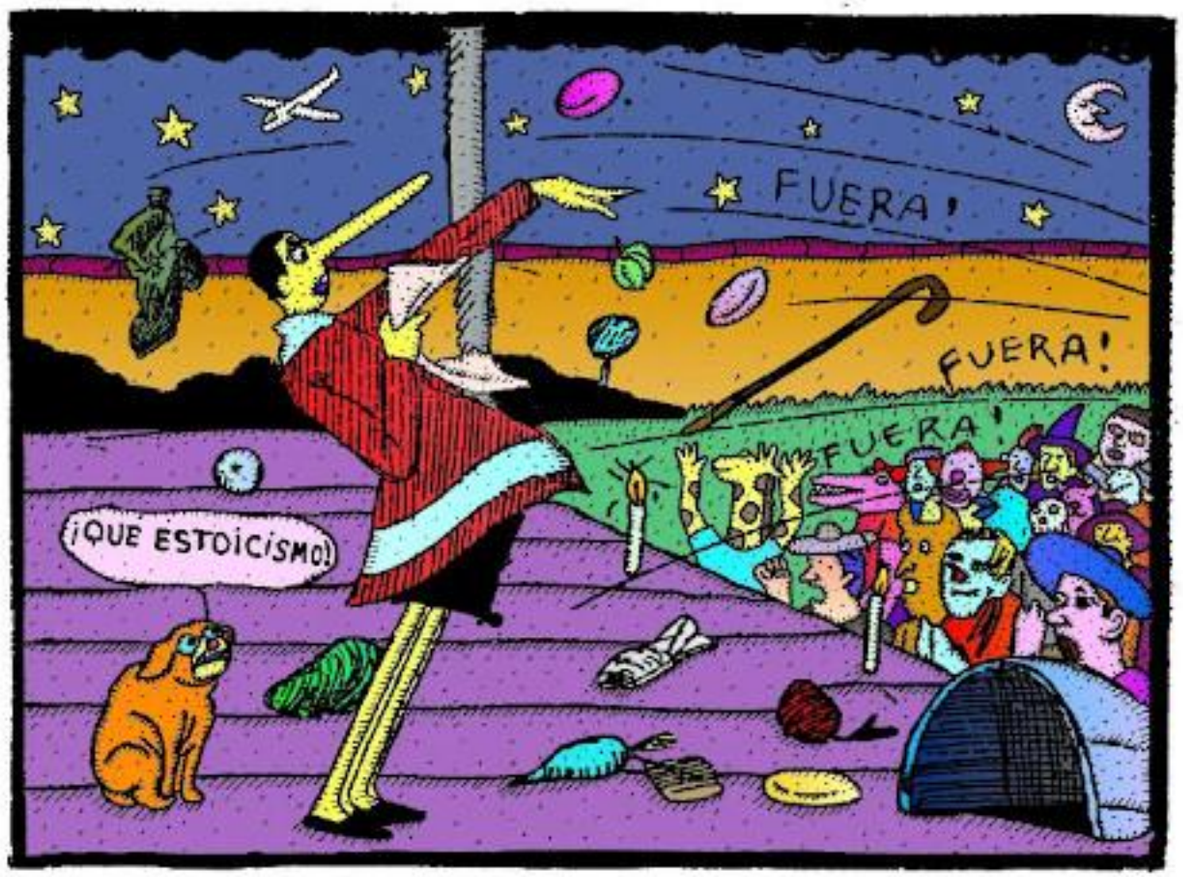


Emulo de "Chicharrita" organiza un recital
con un poema bestial que se titula hallaquita

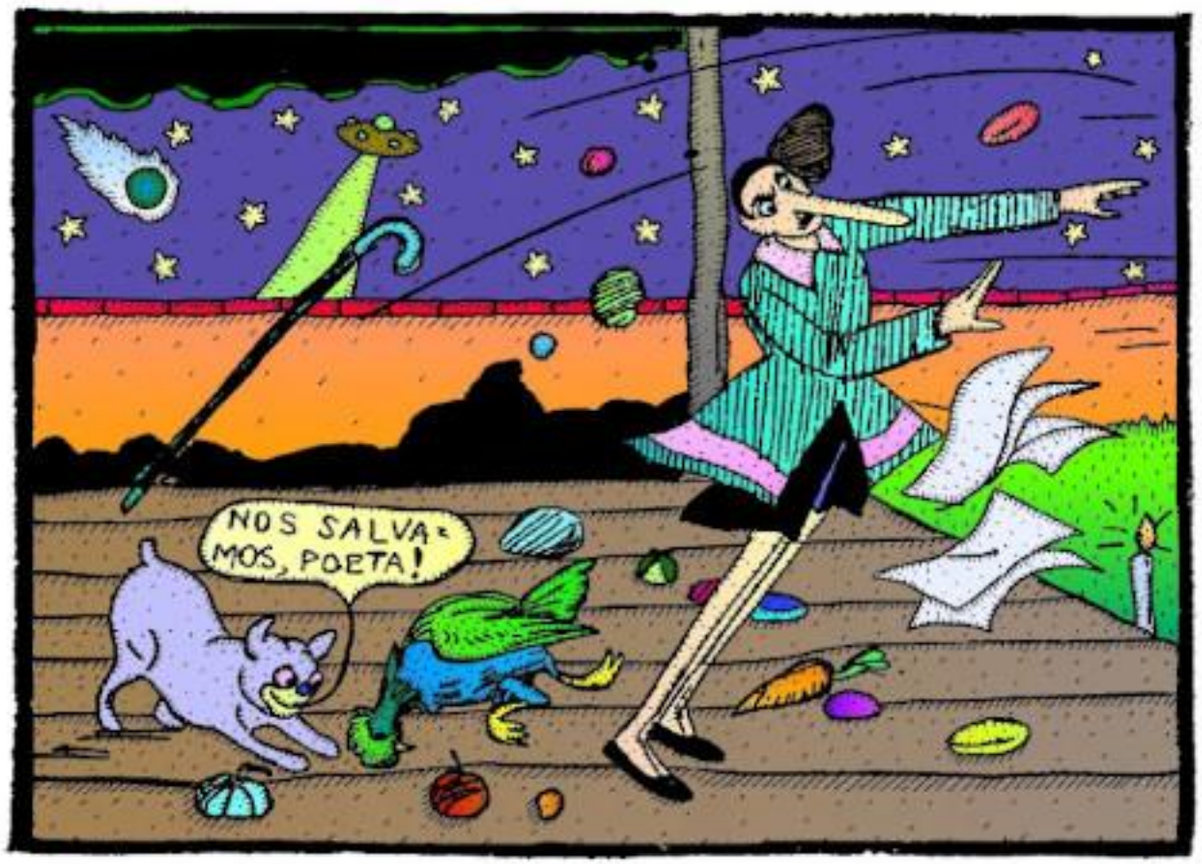
No se halla fuera de tono ni tiene de extraordinario que,
siendo en un pueblo agrario, se logre pronto el "abono"

Pinocho de Leo (2023), de Majenye. Historieta basada en obra de Leoncio Martínez -Leo.

A pesar de la "reclame", a la cuarta o quinta estrofa le tiran una alcachofa, una batata y un ñame.



Cuando a los dioses increpa (quiere seguir hasta el rabo) tiran dos apios y un nabo, tres tomates y una arepa.



Tal entusiasmo despíerta que recrudece la tiza y, en medio de la hortaliza, cae una gallina muerta

El recital de Pinocho no sería de los buenos; ni da dos, pero, a lo menos, consigue en uno el sancocho.

Majenye

Cómic de autor: Pinocho de Leo

CREANDO UNA FUENTE PROPIA PARA PERSONALIZAR EL LETTERING

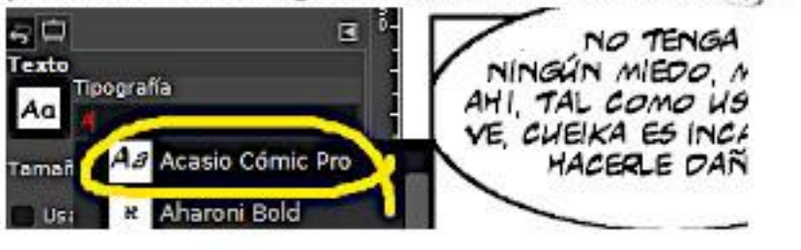
Por Osman Acasio.

Si se desea llevar el arte del lettering en tus cómics a cotas superiores, empujando la imaginación y las habilidades de diseño más alla, es posible crear una fuente tan personal como tus huellas dactilares o tu ADN. Una fuente propia que actuaría como firma personal en todas tus páginas de historieta. Para alcanzar tal objetivo es necesario construir una fuente nueva, partiendo de cero, ladrillo a ladrillo.

Al crear una fuente es importante tener en mente la relevancia de la tipografía como herramienta de comunicación, pensando en su aplicación y correcto uso. En el campo que nos ocupa, el cómics, la fuente a diseñar debe presentar ese acabado orgánico, manual, artesanal e intencionadamente desprolija para que se aleje de las fuentes convencionales, típicas de los diseñadores y los logos corporativos (la fuente Cómic San cumple con estos requisitos, es por ello que me gusta emplearla mayormente en mis trabajos). A la hora de crear una fuente, la continuidad es clave en el diseño. Las tipografías deben ser tratadas con suma dedicación. Debe construirse todo un alfabeto de la A a la Z, y cada una de las formas de las letras tiene que mantener una unidad con la anterior, preservando una estética lineal y coherente, así como una dirección de arte consistente. Lo más importante es que cada una de las letras mantengan su propia individualidad, se distingan y sea legibles. Es además preponderante prestar atención a los detalles necesarios para separar un carácter de otro, o una forma de una letra de otra, ya que esas son las características que hacen que el tipo diseñado sea realmente única y propia.

Para arrancar el proyecto con buen pie, se requiere estudiar el arte del lettering de cómics originales para tomarlos como ejemplo e inspiración. Muchos artistas consideran al lettering computarizado como piezas frias e impersonales, que nunca sustituiran al lettering manual y artesanal, cargado de aprendizaje, paciencia, talento y mucha practica. En lo personal, encuentro en el lettering computarizado una valiosa herramienta que ayuda al artista a agilizar su trabajo. Dicho esto y teniendo una idea del cual partir, lo que resta es tomar lapiz y papel y escribir a mano alzada un boceto de las letras que conforman el alfabeto, aportando ese diseño particular y único que deseamos imprimirle a nuestros cómics. En esta etapa se recomienda practicar con el tamaño de las letras, su estética y forma. Estando conforme con el resultado obtenido, la siguiente etapa es recurrir al uso de algún generador de fuentes como FontForge, Fontographer o FontCreator para comenzar a crear nuestra fuente propia. Uno a uno, ladrillo a ladrillo, creamos los caractéres que conforman la fuente, teniendo como base el alfabeto bocetado inicialmente en lapíz y papel. Cada letra, cada número, cada caractér, debe ser dibujado digitalmente de manera vectorial en su respectiva casilla correspondiente. Es importante prestar atención al espaciado. Prestar atención a cómo aparece el alfabeto ópticamente. Debe presentarse equilibrado. Una composición que parezca demasiado apretada distraerá al lector y dificultará el proceso de lectura. Esto se tiene que hacer a ojo, ya que cada carácter necesita un tratamiento independiente. La experimentación ayudará a alcanzar una tipografía mejorada.

En lo personal, en la búsqueda de una fuente propia y única que me ayude a darle un mejor acabado al lettering de mis cómics, me aboco de lleno a diseñar la fuente a mi gusto. Una vez alcanzada y bastante conforme con los resultados, a partir de ahora, esta nueva fuente de uso exclusivo (al que bauticé con el nombre de “Acasio Cómic Pro”) formará parte del lettering de todos mis cómics.



FICHA DEL PERSONAJE.

INSECTO NOCTURNO.

Gregory Gallardo, quien portando una armadura de alta tecnología, con forma de artrópodo mecánico, personifica al héroe enmascarado que se enfrasca en la busqueda de unas preciadas gemas especiales. En su andar se topa con antagonistas que le harán la misión dificil, con nombres como El Escarabajo Marino o Mariposa Furtiva, con quienes entabla férreos combates en procura de hacerse con el control de dichas gemas. Gallardo no lo tendrá fácil, pero no descansará en su empeño de conseguir lo que quiere.

SOBRE EL CÓMIC DE INSECTO NOCTURNO:

Insecto Nocturno es un personaje de cómic creado por el cumanés Henry Tobia y el merideño Jose Nieto, quien fuera presentado en un concurso de creación de superhéroes años atrás, en donde resultaron en cuarto lugar. Inconformes con el resultado, luego de berrinches y protestas, decidieron publicar su obra demanera independiente a través del formato fanzine. Es así como se embarcan en la producción de cómics, teniendo a su héroe como protagonista. Se publica entonces la primera entrega de Insecto Nocturno en una historieta de 20 páginas, blanco y negro, con portada a colores obra de Helen Highton, debutando en la Feria del Libro y Mercado Independiente, celebrado en Mérida el 5 de septiembre de 2015. Del formato fanzine, salta al formato webcómic ese mismo año hospedandose en una cuenta de issuu.com.

PALABRAS DEL AUTOR:

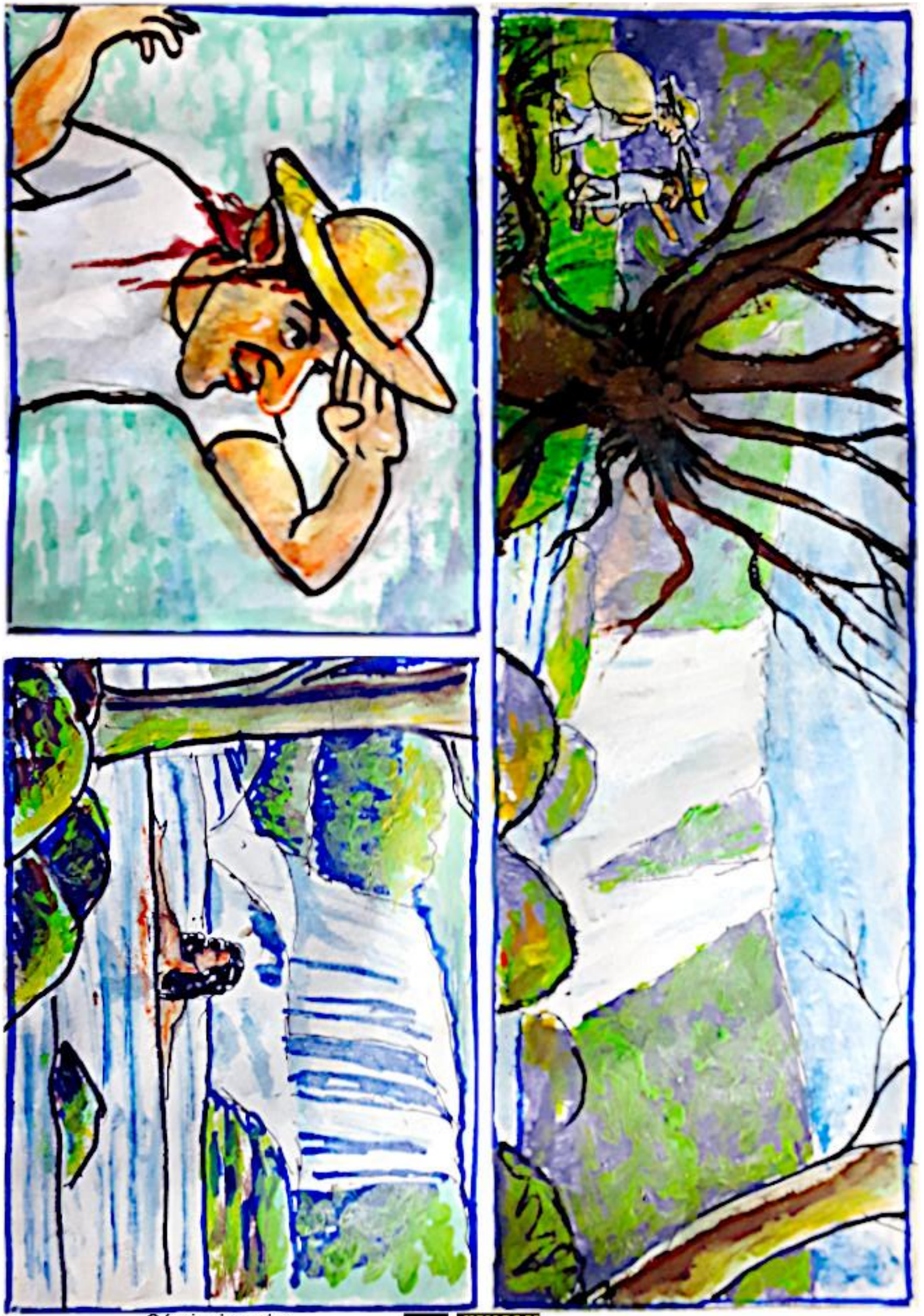
Dos años desde que empezamos a rascar la superficie de lo que terminaría siendo "Insecto Nocturno", guiones se escribieron y -feos- dibujos se hicieron, hasta personajes se crearon, para darle forma a un universo más amplio, que va más allá de solo Gregory y su armadura, pero que gira en torno a esta. Luego de todo ese tiempo de "solo planeación", descubrí algo llamado Flia Mérida y ví que era la oportunidad que estabamos esperando para presentarle al mundo a Gregory Gallardo, un sujeto que tiene varias preguntas girando a su alrededor como "¿Cómo le hace para ir al baño en ese traje?", preguntas que exigen una respuesta pero puede que nunca la tengan. Ahora, la parte graciosa de la situación no es solo asumir que el sujeto debe oler horrible, no, sino la micro-travesia que fue hacer este "teaser", desde el hecho de que solo serían 8 páginas hasta haber tenido que inventar una extra a último momento. Pequeñeces que hicieron divertida la hechura de nuestro cómic. Y esa es más o menos la historia.

-José el que no escribe sino que dibuja-.

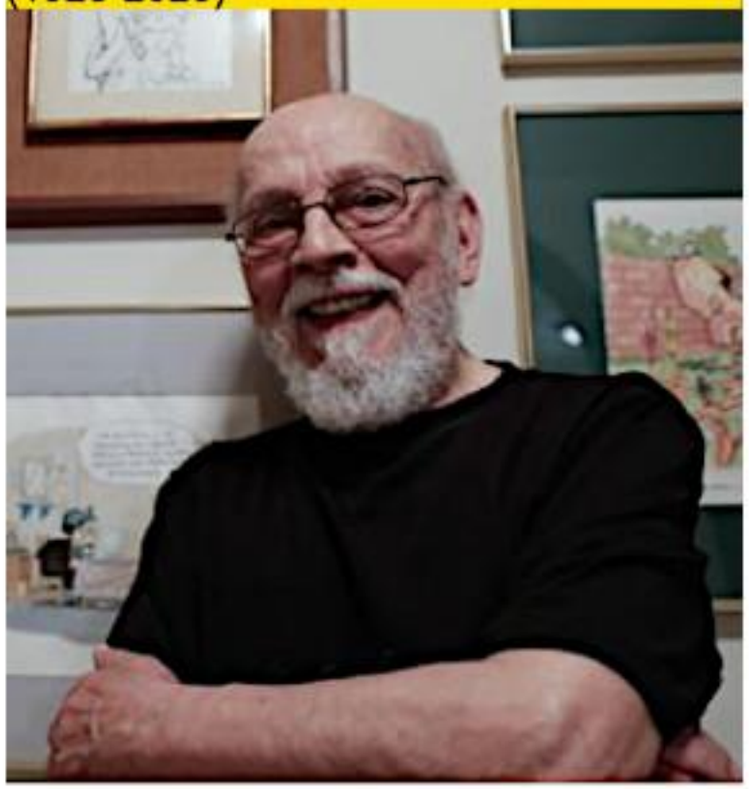
UN ADORNO EN EL PAISAJE

Guión y arte:
Ángel Ventura

Un adorno en el paisaje (2023), de Ángel Ventura. Cómic exhibido en la exposición 1923-2023: 100 años de historieta venezolana.



CARLOS GALINDO -SANCHO (1928-2023)



"Despedimos al ilustrador y caricaturista venezolano Carlos Galindo, nuestro querido Sancho. Gracias por más de 50 años de humor y crítica social. Gracias por compartir tu último trabajo con nuestra editorial ".

Editorial El perro y la rana.

Cuenta la anécdota que el pseudónimo "Sancho" resultó de una conversación entre Andrés Eloy Blanco y Carlos Irazábal. Irazábal decía que "el carricito" Carlos Galindo era un "quijotito" que soñaba con una revista humorística de 32 páginas a color, algo imposible para la época.

Andres Eloy le respondió:

"- Entonces será un Sancho (...) El verdadero protagonista de "El Quijote" es Sancho. Don Quijote es un viejo loco que anda enfrentando molinos de viento a los que confunde con gigantes. En cambio Sancho es el hombre práctico que lo secunda pero no es un iluso como el viejo. El sabe lo que está buscando: una gobernación de la Ínsula Barataria."

Andres Eloy Blanco no pudo acertar mejor, porque 6 años después la revista que Sancho ideó se hizo realidad. Sobrevivió las dos dictaduras que atravesó Venezuela publicando. Trabajó en el Morrocoy Azul, Fantoches, Últimas Noticias, El gallo Pelón y La Patota Politica .

Este 27 de febrero nos dijo adiós a sus 94 años, dejando un legado que seguirá educando a las nuevas generaciones de ilustradores, como lo hizo en vida. Su último trabajo de ilustración lo apreciamos en el libro Cipriano Castro Antiimperialista, de Pedro Ibañez, parte de la Colección Fantomas, publicado por el perro y la rana.

Te queremos, Sancho. ❤️

SOBRE LA NOTA:

Publicada por la editorial el perro y la rana en su cuenta de Instagram.

POESIA PARA UN MAESTRO.

"Te fuiste dejando un talentoso legado
que al pasar los años, no se podrá borrar.
Porque vivirás como el recuerdo mejor ilustrado,
para aquellos, que gracias a tí,
aprendieron a dibujar."

Yeisson Zambrano.

SOBRE LA POESIA:

Publicada por Yeisson Zambrano en su cuenta de Instagram.

¡HASTA SIEMPRE, CAMARADA ARTISTA!

Por Osman Acasio.

El 27 de febrero nos dijo adiós a sus 94 años, el prolífico ilustrador Carlos Galindo -Sancho. Con su partida física, el artista Sancho deja un hermoso legado. Carlos Galindo es un nombre destacado en la historia del cómic en Venezuela. Colaborador en la gran mayoria de las publicaciones humorísticas de las últimas décadas y en periódicos como Últimas Noticias, Meridiano y 2001, y revistas como Élite, Venezuela gráfica y Bohemia; entre otras. A él se deben un variado número de personajes de caricatura tan importantes como Don Agapito, publicado en Elite, Cabeza e ñame y Traguito, para la revista El Gallo Pelón; El Titiriji, y Paperrule, para la revista Tricolor; entre otros.

Creador de la Academia de Dibujo Sancho, este incansable artista, funda y dirige revistas humorísticas como El Gallo Pelón (1953), El Papagayo (1957), Martín Garabato (1958), Dinamita (1961), Lengua Larga (1962) y El Cascabel (1962); entre otros .

Además del humorismo gráfico, incursiona tambien en el campo de la historieta con trabajos importantes para la revista Tricolor. Aunque no cultivados en forma sistemática, presentadas tal vez como proyectos experimentales , estas propuestas gráficas representan una parte pequeña pero importante dentro del grueso de sus obras. Este productivo creador destaca con su pulido trabajo Cupertino Suárez, el cazador de tigres, una historieta inspirada en un personaje original de Rafael Rivero, y que viera la luz pública en la revista Tricolor edición número 17, de fecha julio de 1950.

Carlos Galindo fue uno de los primeros iniciadores de la historieta moderna de aventuras en Venezuela, tanto en los guiones como en las lineas del dibujo, de una calidad gráfica no habitual. Historias llenas de interés e imaginación, ambientado en exóticos paisajes selváticos que gozan de un detallismo contenido. Alejado de la estética caricaturesca por la que siempre se caracterizó, Sancho presenta con Cupertino Suárez, el cazador de tigres, un cómic realista con unos personajes de una calidad gráfica inusual, proponiendo a su público lector unas aventuras estimulantes, situadas en parajes exóticos y basadas en una profesión excitante y poco rutinaria.

Precursor de la aventura exótica, la historieta de Sancho, enmarcada en el formato panel de viñetas de una sola página, de estructura serial continuada, resulta en un cómic insignia de la que seguramente otros historietistas tomarán como inspiración para futuros trabajos. Y así, incursionando en el ambito de las c a rica turas humoristicas y la s historie tas de acción con gráficos realistas, el ma estro Sancho, por su constancia y dedicación, deja un hermoso legado inspir a dor. Honor a uno de los grandes historietistas de nuestra Patria. ¡Hasta siempre, camarada artista!

Publicada en el blog Sobre ilustraciones y cómics, el 7 de marzo de 2023.

CARLOS GALINDO -SANCHO.

Por Ruben Hernandez Salazar.

A los 94 años de edad falleció ayer el famoso caricaturista venezolano Carlos Galindo, conocido artísticamente como "Sancho". Nacido en Barcelona, Estado Anzoátegui, el 4 de noviembre de 1928, fue Bautizado como "Sancho" por el poeta cumanés Andres Eloy Blanco y con ese seudónimo firmó sus caricaturas por más de 50 años.

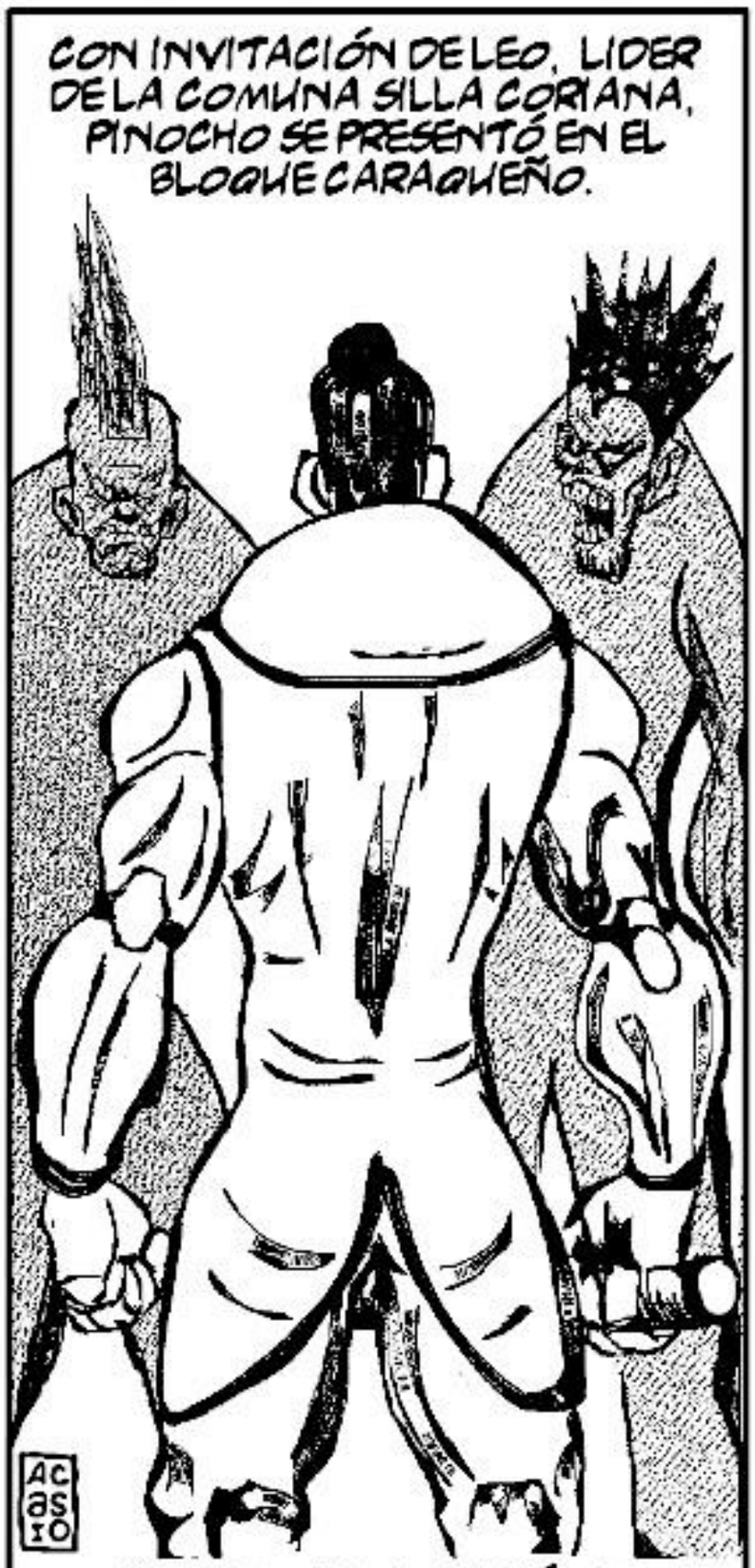
Se inició en los semanarios El Morrocoy Azul y Fantoches; más tarde fundaría El Gallo Pelón (1963), luego trabajaría en Martín Garabato (1956), Dinamita (1961) y Lengua Larga (1962). De 1960 a 1970 publica La Patota Política. Años después laboró en los diarios Últimas Noticias, El Mundo y La Esfera y en las revistas Élite y Venezuela gráfica. En 1964 funda el Instituto de Diseño y Dibujo Estudios Sancho, en 1966 ingresa al Bl oque de Armas donde ilustra en los diarios Meridiano, 2001 y en la revista Bohemia. En 1953, con apenas 25 años , fue galardonado con el Premio Nacional de Periodismo, en 1976 obtuvo el Premio SIP (Sociedad Interamericana de Prensa) y en 1989 volvio a ser reconocido con el Premio Nacional de Periodismo; además posee las Órdenes Merito al Trabajo y Francisco de Miranda en su primera clase y fue ganador de 6 Premios Municipales de Periodismo. Hombre de ideas revolucionarias y admirador del Comandante Hugo Chávez, en una ocasión declaró: "Yo no estoy, ni voy a estar nunca metido en la derecha." Honor a uno de los grandes caricaturistas de nuestra Patria. ¡HASTA SIEMPRE, ARTISTA!

Publicada por R. H. Salazar en su cuenta de Instagram. 28/02/2023

CÓMIC DE AUTOR: ACASIO.

PINOCHO EN LA COMUNA

De Acasio. Cómic basado en personajes creados por Leoncio Martínez-Leo.



Pinocho en la comuna (2023), de Acasio.
Cómic basado en personajes de Leo.

AQUELLA NOCHE LLEGÓ A LA COMUNA SILLA CORIANA.

LIBRE DE PASAR, NUESTRO HÉROE ENTRÓ EN EL BLOQUE.

Y COMO UN RAYO, PINOCHO SOMETIÓ A LOS GUARDIAS.

¡PRONTO OBSERVÓ ALGUNOS CAMBIOS!

LAS CALLES ESTABAN VACÍAS.

PINOCHO SE DIRIGIÓ RÁPIDAMENTE AL SALÓN COMUNAL.

ENTONCES YA DENTRO...

...OYÓ UN RUIDO Y MIRÓ.

CELEBRANDO EN FALCÓN, LOS 100 AÑOS DEL CÓMIC EN VENEZUELA CON UNA MUESTRA EXPOSITIVA.

Por Osman Acasio.

En el mes de abril, los historietistas de Venezuela estamos de júbilo celebrando los 100 años de historia de nuestra historieta. Como ya sabemos, en su forma moderna, la historieta en Venezuela nace en el seno de la industria periodística nacional en la década de los 20. Para fijar tal datación se atiende a tres caracteristicas fundamentales: la narración secuencial en series de viñetas, la permanencia de un mismo protagonista en una "serie" de publicación periódica, y la presencia de "globos" con texto en su interior, como locución de los personajes. Tales caracteristicas se reunieron por vez primera en el personaje Pinocho, obra de Leoncio Martínez -Leo, publicado en Fantoches, número 2, de fecha 24 de abril de 1923, la que aparecerá semanalmente a página entera, acompañados de textos explicativos en versos, colocados al pie de los correspondientes recuadros según la tendencia de la época, con la utilización esporádica de los innovadores "globos" o "balloon".

Para celebrar los 100 años de historieta en Venezuela con propiedad, aquí en Falcón, un entusiasta grupo de artistas locales proyectamos la instalación de una sala de exposición que lleva por titulo 1923-2023: 100 años de historieta venezolana, que se presenta en los espacios de la antesala de arte "Julio Colmenarez" del Ateneo de Punto Fijo "Ismael Padilla", a partir

del 15 de abril al 7 de mayo. En dicha sala expositiva se presenta, como es de suponer, arte relacionado con nuestra historieta. Figuran en la presentación fanart de superhéroes y personajes icónicos del cómic venezolano, así como la reproducción en cuadro de los diseños de portadas y algunos paneles de viñetas de los cómics más relevantes y que han marcado un hito en la historia del arte secuencial que se produce en Venezuela. Destacan en su mayoría obras del artista Enrique Acasio quien ha contribuido en mayor medida con pinturas e instalaciones. Quien escribe, su servidor, ha aportado con algunas pequeñas obras pictóricas y con la elaboración de la estatua de cartón de Martillo Biónico, presente en medio de la sala, dándole la bienvenida a todos los visitantes a la exposición. La muestra expositiva se engalana con una obra del maestro Ángel Ventura, titulada "Un adorno en el paisaje", consistente de una pintura de una hermosa dama, acompañada de par de paneles de viñetas que relatan una historia teniendo como protagonista principal a la dama del cuadro.

Se realizan visitas guiadas, conversatorios, así como proyecciones de videos documentales y cortos animados relacionados con el noveno arte nacional. Los conversatorios se prestan para tratar variados tópicos, desde la salud actual del cómic que se produce en el país, la influencia del manga japonés en la mayoría de nuestros creadores de cómics, el empleo artesanal de dibujos realizados a mano alzada, hasta el uso de modelado 3D para generar las imágenes que conforman las viñetas de cómics. La inteligencia artificial como herramienta en la producción de historietas tambien formó parte en las conversaciones, así como la adaptación de historietas y mangas a obras de teatro. Las tertulias se convierten en escenarios propicios para presentar oficialmente mi libro Historia Ilustrada del Cómic en Venezuela, en su segunda edición, liberada en formato digital, y distribuida a todos los visitantes interesados.

Quienes organizamos, agendamos la instalación de un cineforo pautado para los días martes y jueves, con el proposito de proyectar material audiovisual concerniente al arte pictórico secuencial nuestro. Las proyecciones inician el día martes 25 de abril a partir de las 10:00 am. El cineforo (a cargo de su servidor) arranca con el documental LEO, de Aduin Nava. Un video dedicado a Leoncio Martínez -Leo, creador del personaje gráfico Pinocho. Documental producido por Nava que persigue homenajear a este ilustre artista. Se proyecta además el motión cómic Blood Brothers, capítulo 1, de Cesar Carrasquel; así como el motión cómic María Lionza Steampunk: Cazadora de monstruos. Operación Mapinguarí, de mi autoría.

La exposición se proyecta estar abierta al publico por tres semanas. Muestra expositiva que nos pasea por el comic que se hace en nuestro país. Con esto dejamos patente que el cómic en Venezuela tambien es cultura.

La muestra expositiva se presta para proyectar material audiovisual.

"Se cumplen 100 años de historieta Venezolana, y para celebrarlo con propiedad, entusiastas del noveno arte instalan la presente sala expositiva. La propuesta busca honrar a los historietistas nacionales, comprometidos con sus obras, quienes con su esfuerzo y tesón, le dan cuerpo y forma a la cultura historietística nuestra. Una iniciativa que se espera, pueda significar como aporte a la cultura y el conocimiento de nuestros artistas talentosos. Así como el reconocimiento de la historieta nacional de larga trayectoria tradicional."

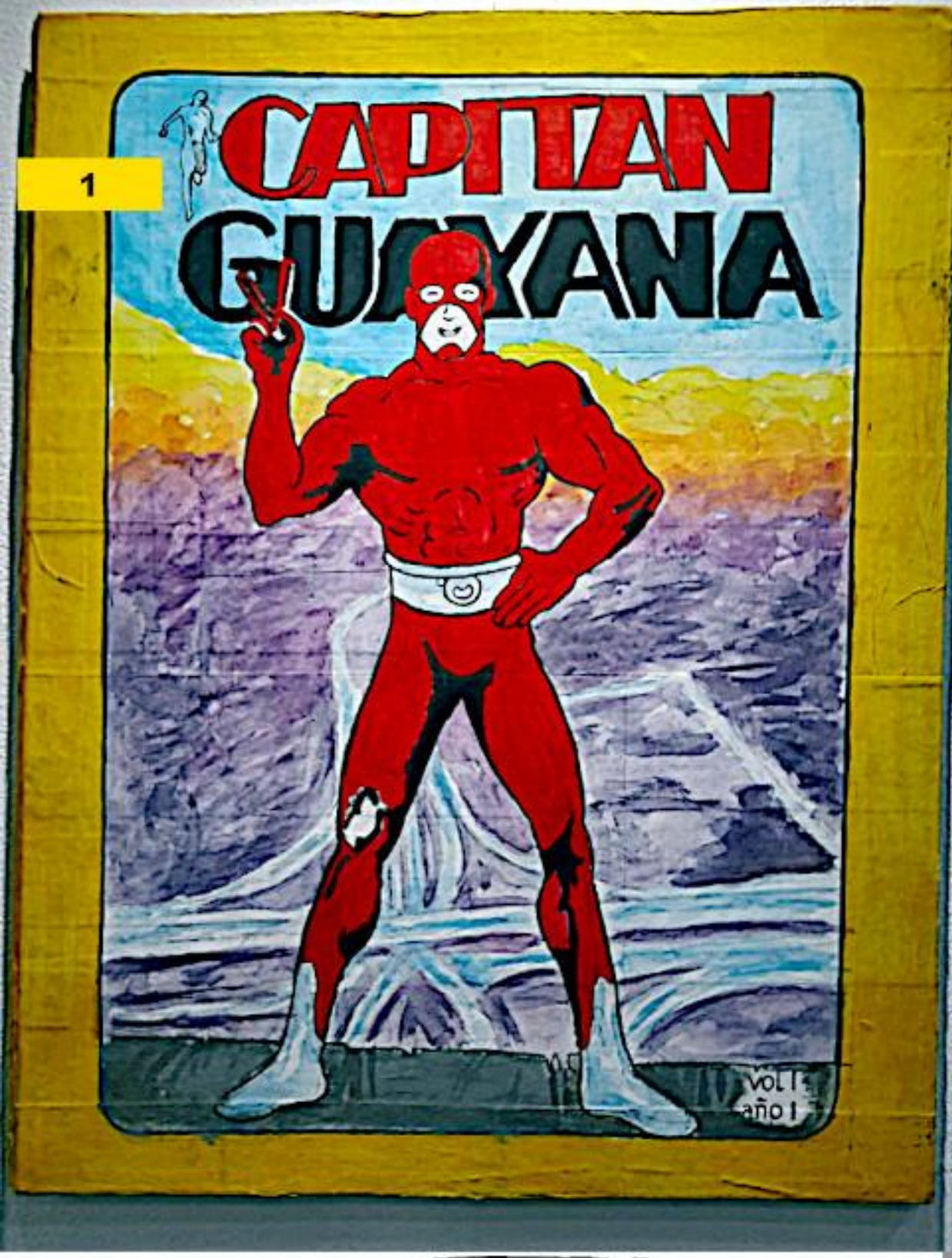
Acasio.

Osman Acasio

Lo que sigue a continuación es una pequeña muestra de lo allí exhibido.

"La tercera canción"
Panel de viñetas perteneciente
al cómic Ocumare El Destilador
de Cocuy,
de Osman Acasio.
40 x 22 cm.

"Todo el día"
Panel de viñetas perteneciente
al cómic La balada de Isma y la
princesa Omacha,
de Osman Acasio.
40 x 22 cm.



1

2

Chirino 23

Osman Acasio

3

Fucho

Celebrando en Falcón los 100 años del cómic

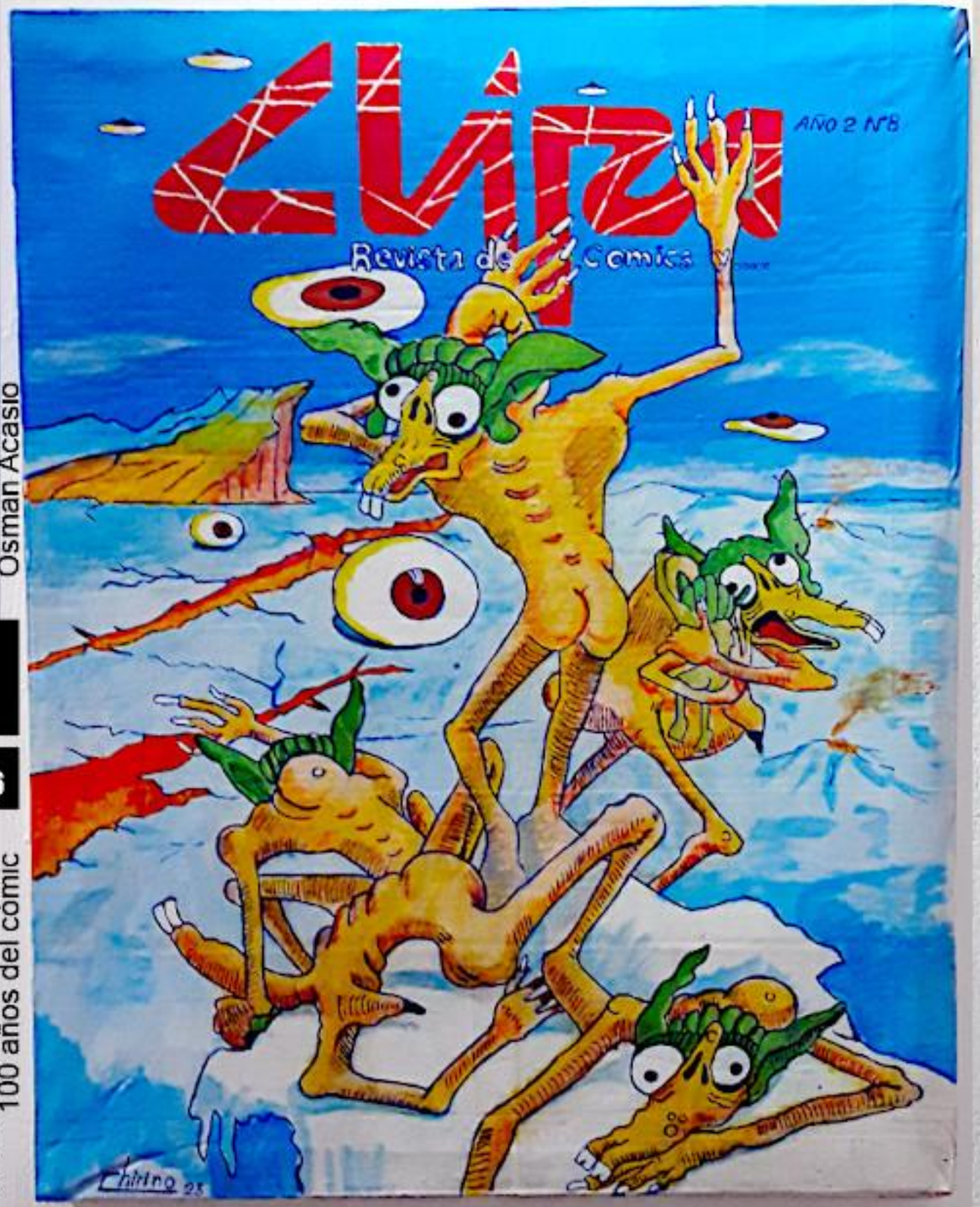
1- Capitán Guayana.
Portada Número 1.

2- El Patriota en caricatura

3- Caricatura de Fucho Gutierrez.

Representaciones pictóricas realizadas por Enrique Acasio.

Fotos:
Oscar Petit.

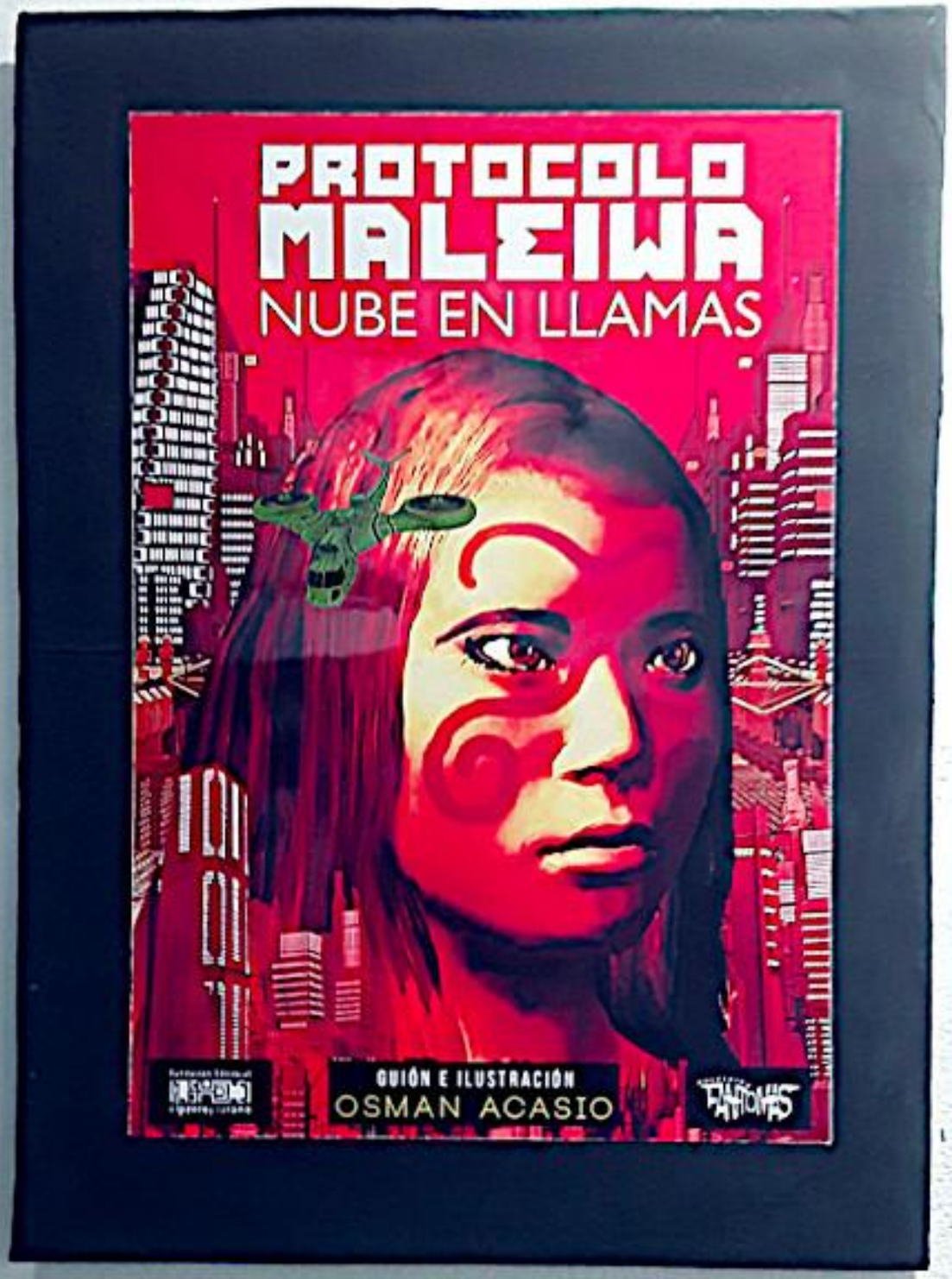


Portada revista
Clips Número 8.
Mixto sobre Cartón.
50,5 X 40 cm.
Representacion pictórica
realizada por
Enrique Acasio.

Cardones Azules.
Portada Número 3.
Mixto sobre Cartón.
43 X 23 cm.
Representacion pictórica
realizada por
Enrique Acasio.

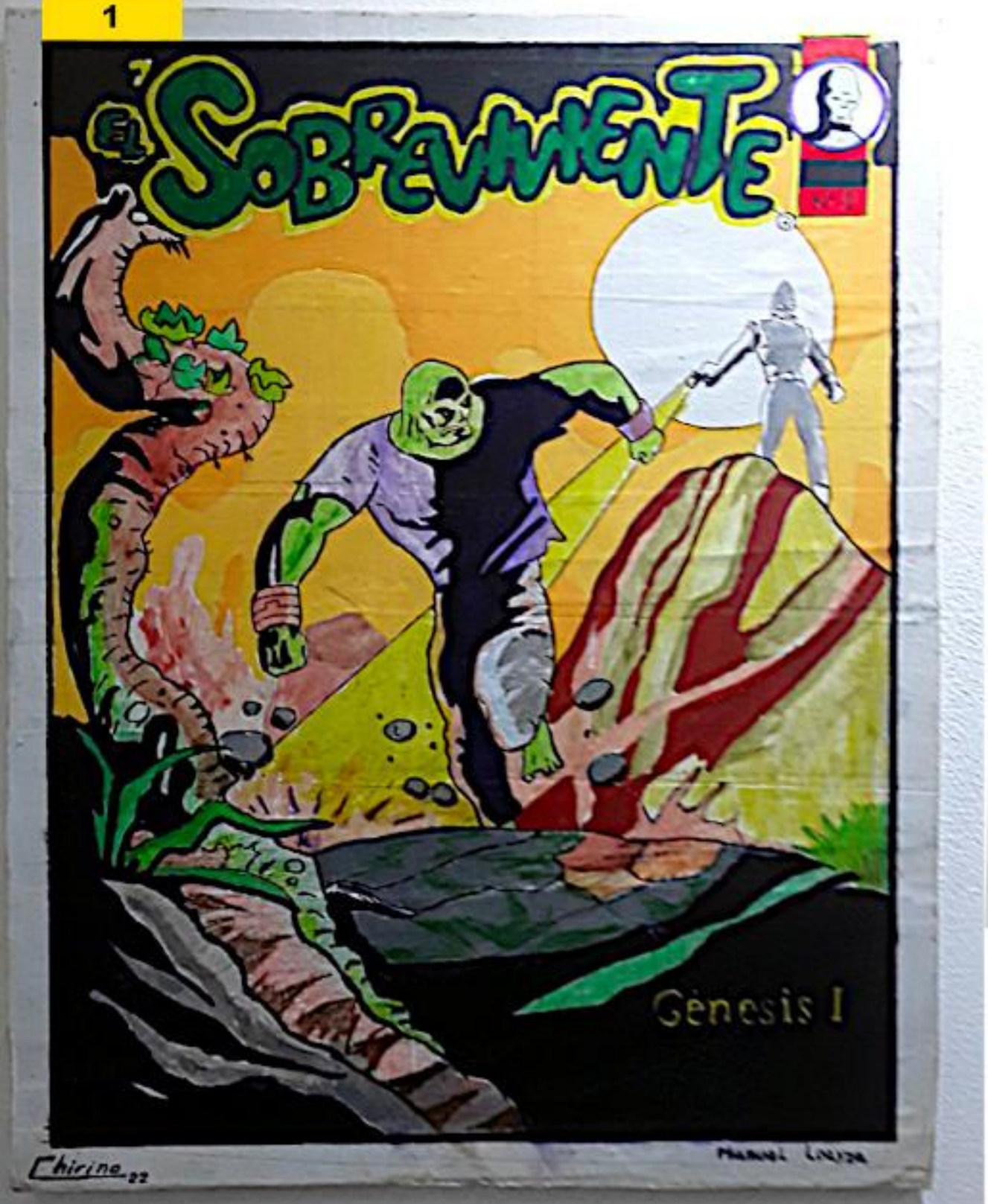
Pinocho en
Vitruvio de Divina
Proportione.
41 x 41 x 10 cm.
Representacion
Instalativa
realizada por
Enrique Acasio.

Portada del libro compilatorio de cómics Cocuy Pecayero, de Osman Acasio. 35 x 25 cm.



Portada de la novela gráfica Protocolo Maleiwa. Nube en llamas, de Osman Acasio. 33 x 25 cm.

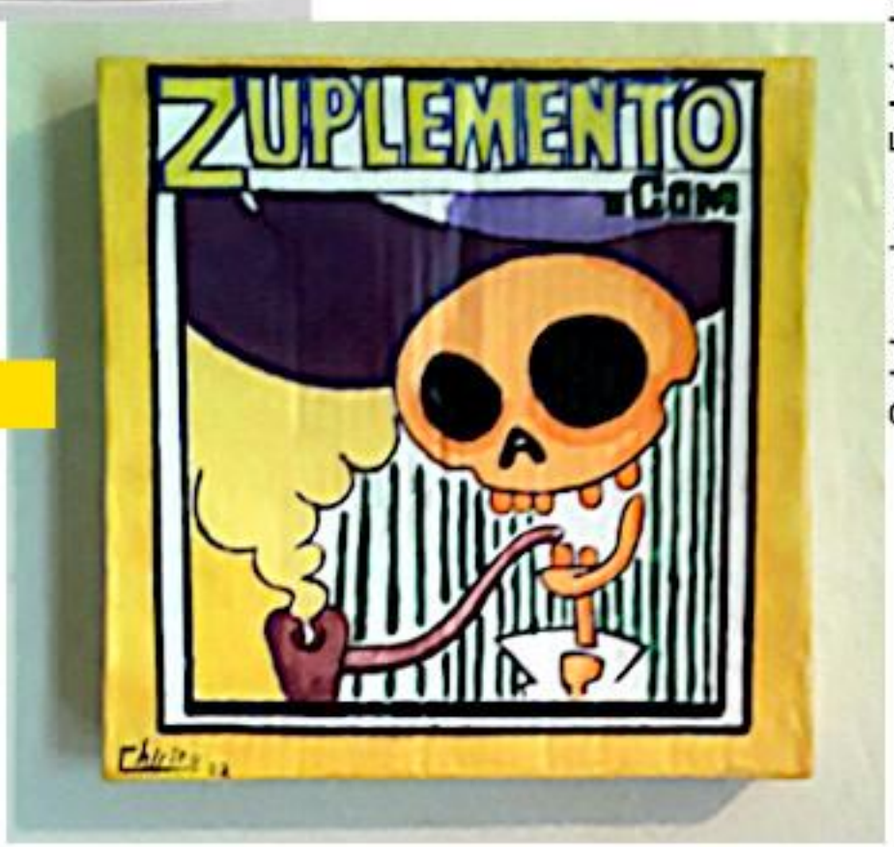
1



2

3

4

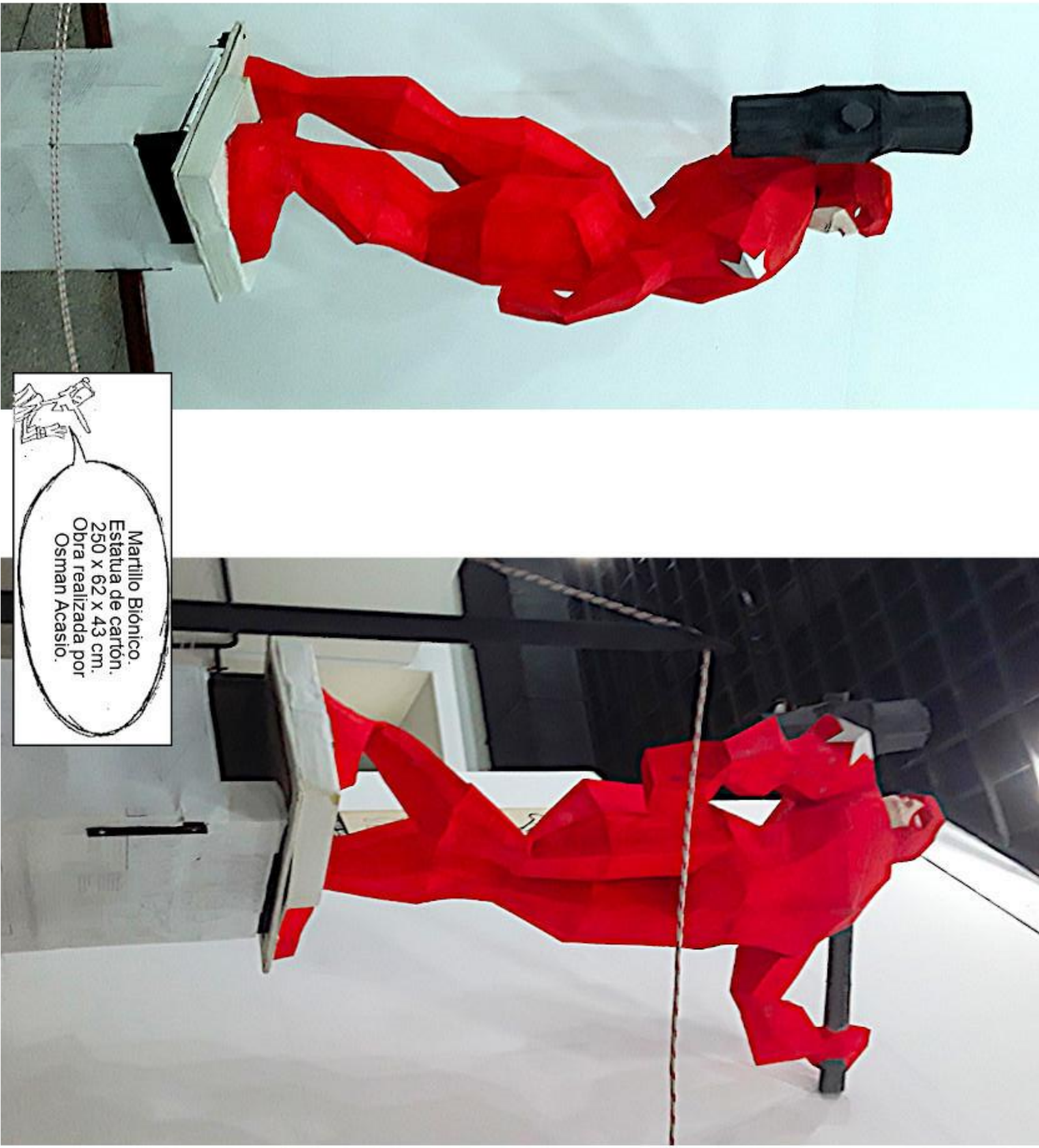


1- El Sobreviviente.
Portada Número 1.

2- Logo de Pana. 3- Logo Mondo Pupo.
4- Logo Suplemento.com

Representaciones pictóricas
realizadas por
Enrique Acasio.

"EL GUARDIAN" Por **JUAN MEDINA** de 1987 un comic de ciencia ficcion publicado en el suplemento infantil meridianito que estaba encartado los domingos en el periodico Meridiano. La historia de un misterioso heroe con uniforme blanco que protege la ciudad de Caracas del villano Dar Krimen que es el lider los invasores extraferrestres que se apoderan de la ciudad.


Martillo Biónico.
Estatua de cartón.
250 x 62 x 43 cm.
Obra realizada por
Osman Acasio.

CÓMIC DE AUTOR: Lord Wilhelm

Cómics que núnca existieron Número 2 (2022), de Lord Wilhelm.

¡¡PARA TI!!
¢AHK!

PROLOGUEANDO.

Prologueando es una sección dedicada a presentar aquellos prólogos e introducciones que acompañan algunas historietas publicadas en Venezuela. En esta oportunidad, el turno es para el cómic El librero.

La historieta El librero, dibujada por Wilfredo Pérez, sobre guión de Rongny Sotillo, editada por la casa PANA (Programa Amigos del Noveno Arte) resulta en una obra que se escuda del subgénero literario Steampunk histórico para traernos un cómic protagonizado por el precursor libertario Francisco de Miranda. Una historieta vista desde una óptica netamente de ciencia ficción donde se muestra un relato dentro de un periodo histórico de Venezuela reconocido por el lector, en una versión alternativa de este periodo, donde la Revolución Industrial ya ha comenzado pero la electricidad aún no ha dado sus primeros pasos, mostrando un especial énfasis en aquellos artilugios y maquinarias alimentadas por carbón y potenciadas por el vapor. El momento histórico más común para la ficción Steampunk son las épocas victoriana y Eduardiana donde la revolución industrial tiene su mayor auge. Este tipo de relatos, en particular en el Steampunk histórico, tienden a presentar historias donde sus protagonistas, o conviven con personajes históricos conocidos por el lector, o en este caso el protagonista resulta en un personaje histórico conocido, desenvolviéndose en un entorno victoriano alternativo, acercando de esta forma el relato a la ucronía. En su deseo de contarnos un relato alterno de nuestra historia, aupado por una fértil imaginación, el guionista de la obra, R. Sotillo, nos adentra en un mundo completamente imaginario donde héroes patrios de Venezuela conviven con los elementos tecnológicos y anacrónicos propios de la novela Steampunk.

El Steampunk histórico de Sotillo, cobra mayor relevancia tras las ilustraciones de W. Pérez, quien se ocupa de plasmar el mundo anacrónico de una época alterna. Un mundo que se hace acompañar de artilugios voladores como dirigibles, así como tranvías, brazos biónicos potenciados por pistones de vapor, ametralladoras accionadas por percutores de manivelas y maquinarias de relojería. Todo ello coexistiendo con personajes de indumentarias acordes a la época victoriana muy típico del steampunk, como lo es el cuero en la ropa, los goggles (anteojos), los guantes, los típicos sombreros de copa decorados (headgear) y los artilugios adosados a brazos o piernas.

Tras la aceptación y popularización del Steampunk no solo como subgénero literario dentro de la ciencia ficción, sino como movimiento artístico, debido a su paralelismo con la narrativa gráfica, el germen Steampunk ha sabido propagarse dentro de este arte con especial relevancia. La historieta venezolana, que bebe de muchas corrientes, no escapa a su poderosa influencia y autores de cómic nacional han optado por este género literario para relatar sus aventuras. Autores como Glen Fernández –Glen FX con su obra La guía del viajero del tiempo para tontos (2010), y Vilkanik número 1: La chica con el corazón de oro (2011) es un claro ejemplo, o quien escribe, su servidor también ha incursionado en este tipo de narrativa, trayendo propuestas como María Lionza Steampunk: Cazadora de monstruos (2013), o más recientemente el cómic La fuente Sagrada (2018), con guión de Jesús Pulido e ilustración de Gabriel Patiño, publicado en el libro de antología Las guerras del agua, editada por la casa editorial PANA. Si bien somos pocos los que tratamos este género, y aunque contados a dedos, aportamos a esta corriente llevando el Steampunk a las páginas del cómic venezolano. La obra, El librero, quien fuera galardonada con una mención especial en el Concurso Cuento y Canto Gráfico edición 2020, convocada por la editorial escuela El perro y la rana, forma parte ahora de esa selecta minoría, que como toda pieza de colección, de seguro, una vasta comunidad de lectores amantes de la ciencia ficción, la aventura, el descubrimiento, los mecanismos y los mundos ucrónicos y alternativos, tendrán en esta historieta los alicientes justos y necesarios para una lectura de completo disfrute.

Osman Acasio. 04 de agosto de 2021.

ENTREVISTA A UN HISTORIETISTA.

OSVALDO BARRETO – OMAU.

Yo soy Omau. Soy diseñador gráfico. Estudié en el Taller Cinco Centro de Diseño, en Bogota. Salí de allí en el 94 y después de eso comencé a dar clases en algunos institutos universitarios aquí en San Cristobal. Paralelo a las clases, comencé a desarrollar mis historietas como un trabajo de investigación personal.

¿DE DÓNDE SURGE LA PASIÓN POR EL CÓMIC?

Yo creo que fue más o menos fortuito, porque a mi me interesaba era el dibujo, y yo comencé fue dibujando, pero los dibujos se fueron tornando así como sin querer queriendo, muy hacia el estilo cómic. Y despues que teníia recopilado una cantidad de dibujos, me dí cuenta que podía armar un libro, que podía armar una historia y entonces fue cuando pensé en el cómic como posibilidad expresiva. Y entonces lo que hice fue darle a esos dibujos una secuencia narrativa y de allí fue que surgió mi primer libro de cómic.

INFLUENCIAS...

Bueno, hay muchos autores que me interesan, que me gustan, que creo han marcado mi trabajo. Uno de ellos es Guido Crepax, que es un italiano que se hizo famoso con un cómic que se llama Valentina. Hay muchos dibujantes que me interesan desde no sé, Peter Chung, que es un realizador coreanoamericano; Yoshiaki Kawajira que tambien es un asiático que es famoso por varias películas, pero me gusta su dibujo.

CÓMIC FAVORITO.

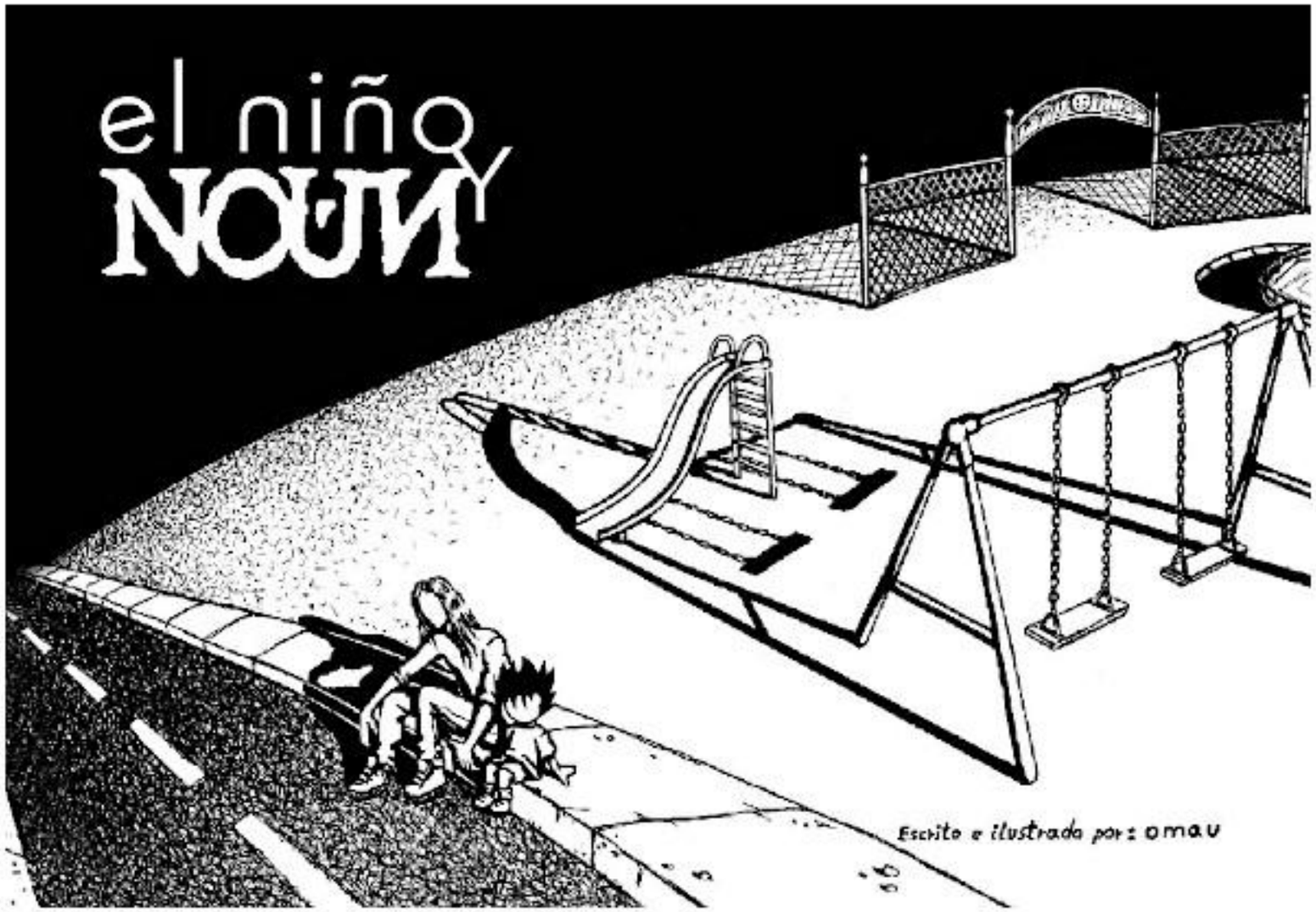
Yo me crié leyendo Mafalda, y Quino creo que es una influencia a pesar de que estilisticamente no. Mi trabajo difiere mucho de Mafalda, pero yo consigo en Quino una conección en el discurso, porque si uno se dá cuenta, Mafalda es un cómic sumamente existencial. Sus personajes son conflictivos con su contexto y cuestionan su entorno, desde lo social , incluso desde lo ontológico. Y en ese sentido, yo me siento cercano a Quino. No desde el punto de vista del dibujo porque son distintas las formas. Pero sí. Yo crecí leyendo a Mafalda y es algo que me gusta mucho. Es uno de mis cómics favoritos.

¿QUÈ TRABAJOS HAS REALIZADO?

Bueno, he hecho varias publicaciones. Creo que he tenido suerte en ese aspecto . He publicado cuatro títulos de un cómic que se llama Noún (Nóun es el nombre de un personaje). El primer tomo salió en el 2001, aúnque estaba hecho en el 98. Oséa en el 98 yo terminé ese trabajo, pero fue en el 2001 que pude publicarlo. Despues de ese libro salió un segundo tomo que se tituló La casa del Nóun naciente. Es el mismo personaje pero no son secuencia. Y despues salió, de ese mismo personaje salió El niño y Nóun . Y el año antepasado se publicó

Nóun Versus el pelotón humanista, que es el último trabajo que he realizado de ese personaje.

Tambien he hecho otras cosas. Tengo un cómic que se titula Diálogo del aguila y la serpiente, que fue inspirado en el asunto del 12 de octubre, el encuentro de estas dos culturas y de lo que aconteció con ese famoso encuentro. He realizado otros cómics que se han publicado en revistas. Revistas que han desaparecido. Por ejemplo en el sujeto armado, publiqué un cómic que se llamaba Los Inquisidores. Publiqué en algunas otras revistas, cómics... tenía uno que se llamaba Soyd. Tenía otro que se llamaba Contemplor, que aparecía en una revista encartada en el diario La Nación.



De Contemplor, después reuní varias tiras y publiqué una historia que se llamó El Insensato Durmiente. Y bueno, creo que eso es más o menos lo que hé publicado.

¿DÓNDE SE PUEDE CONSEGUIR TU TRABAJO?

En ese punto es donde yo estoy en serios problemas porque digamos, la distribución me aniquila. Tengo problemas serios con la distribución. En una época, los primeros trabajos que mencioné de Nóun, se distribuian en la red de librerias del Sur. Eso funcionó perfectamente en un tiempo. El trabajo se encontraba en todas las librerias a nivel nacional. Y para mi era muy interesante. La cosa fluia bien. Pero no sé que pasó con eso. No pude seguir distribuyendo allí el material. Y entonces quedé como estancado con eso de la distribución.

He intentado en algunos quioscos pero, osea, es un trabajo que yo no me puedo permitir ponerme a hacerle seguimiento a una distribución, cuando lo que me interesa realmente es la creación. Entonces me he dedicado a crear, a pesar de que no tengo como distribuir. Entonces las cosas que he llevado a los quiosco por ejemplo, se agotan y después no me llaman más. No sé que pasa con el dinero. Y entonces yo tendría que estar yendo cada vez al

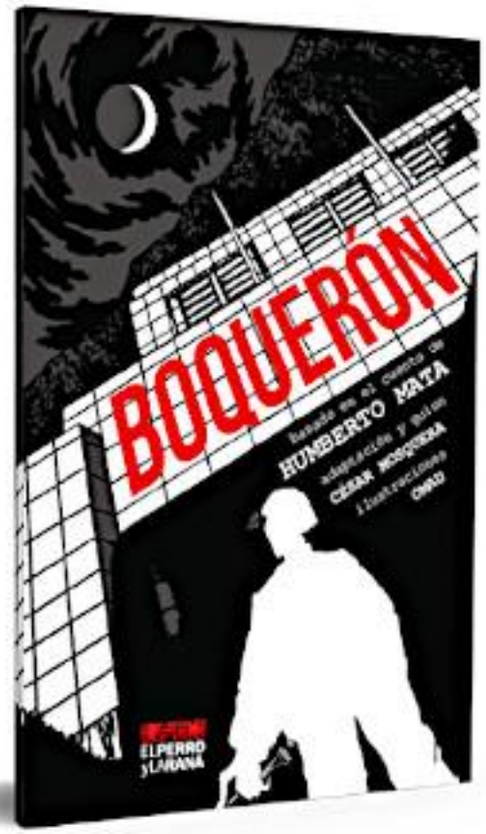
quiosco para reponer, para ver si hace falta y entonces es un trabajo que no. Osea, si yo me pongo en eso, dejo de dibujar. Y uno no puede pretender ser el distribuidor, ser el creador. A demás que yo soy el guionista, soy el dibujante, soy el que digitaliza , soy el diseñador del libro. Tengo que llevarlo a la impren ta. Y entonces, encima de eso me pongo a distribuir... Si me pusiera a distribuir, no tendría ni la mitad del trabajo que tengo. Prefiero crear.

¿TIENES TRABAJO DE ACCESO GRATUITO EN LA RED?

He montado algunos. Se encuentran en la web. Están ahí digitalmente. Se pueden leer allí. Tambien tengo un blog. Allí no están los trabajos, pero están fragmentos de esos trabajos, pero no soy muy del cómic digital. Todavía creo en el libro como objeto y me interesa hacer un gran esfuerzo para que el trabajo que hago se publique. A sido como un gran esfuerzo titánico, porque yo he invertido plata de mi bolsillo para que eso salga, porque es lo que me interesa. Entonces por eso no he insistido tanto en cosas digitales, sin embargo lo he hecho.

¿CONOCES A OTROS HISTORIETISTAS DE LA REGIÓN?

Bueno, sì. Jairo Osorio. Lo conozco de bastante tiempo. Alguna vez trabajamos juntos en una fundación que él dirigía. He incluso llegué a prologar uno de sus libros, a pesar de que nuestros estilos son muy distintos, porque el pues, se ha decidido mucho a un cómic histórico, porque él es historiador. A él le interesa mucho el cómic como herramienta educativa. Y él conoce mi trabajo y hemos conversado muchas veces. Digamos que es como la persona que ha sido como el par que yo he encontrado en la región. Sé que hay otros chamos... he visto sus trabajos, pero son chamos que están comenzando. Hay que ver como se desarrollan. Hay que ver que tanto compromiso van a adquirir, pues eso se sabe cuando comiencen a publicar.



SOBRE LA ENTREVISTA.

Entrevista a Osvaldo Barreto – Omau, transcrita por el editor, extraida del video documental Cómics tachirenses. Un cambio en la manera de consumir cómics en la región (año ?); producida por el Departamento de Comunicación social. Producción de medios, de la Universidad de los Andes.

MARTILLO BIÓNICO

MARTILLO BIÓNICO, EL GUERRERO CALLEJERO, ES UN CÓMIC DE ACCIÓN Y AVENTURA DEL GÉNERO CIENCIA FICCIÓN CIBERPUNK DE AMBIENTE POSTAPOCALÍPTICO, CREADO POR EL HISTORIETISTA ACASIO, EN DONDE LAS MÁQUINAS SE REBELAN Y SOMETEN A LA RAZA HUMANA, UNA AGENCIA ESPECIAL GUBERNAMENTAL, EL COMITÉ DE ACCIÓN PROTECTORADO DEL PUEBLO SE OCUPA DE HACER FRENTE AL HOLOCAUSTO ROBOT, ACTIVANDO GUERREROS CYBORG ESPECIALES, MITAD HOMBRE, MITAD MÁQUINA, PARA ACABAR CON LA TIRANÍA ROBOT. ESTA ES SU HISTORIA.
ESTE ES SU CÓMIC.

Alado y los Buccaneros (1975), de Ángel Parra.
Historieta publicada originalmente en la revista Tricolor.

Cómic de culto:
Alado y los bucaneros (1975)

Angel Parra

EXPOSICIÓN SOBRE EL PINOCHO DE LEO CELEBRA 100 AÑOS DEL CÓMIC NACIONAL

Por Moris Rausseo.

Leoncio Martínez fue uno de los ilustradores y humoristas venezolano más importantes de nuestra historia, fundador de la revista Fantoches, caricaturista desde los 11 años y parte de la primera generación de la escuela de Bellas Artes.

Mucho se conoce de él en el aspecto político, porque era dueño de uno de los medios que más criticó la dictadura de Juan Vicente Gomez y a menudo pasa por debajo de la mesa el hecho de que en esa misma revista apareciera la primera historieta venezolana con un personaje recurrente, Pinocho.

El Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) y Plurarte homenajean la reinterpretación que Leo Martínez hiciera del títere creado por Carlo Collodi para representar las vicisitudes diarias por las que pasaba la clase popular venezolana de 1923, criticando así al sistema político con nuestro humor característico.

El Pinocho de Martínez no sólo se ganó el corazón de la audiencia, sino que sería el referente principal para los autores nacionales que incursionaron en el cómic en los años consecutivos.

La exposición Gente que Miro, Gente que Leo: una aventura de 100 años,busca continuar con el éxito en la difusión histórica de este arte que tuvo una antecesora, Caracas: Ciudad en Viñetas(2022) en el Museo de Bellas Artes.

Esta muestra actual cuenta con la participación de artistas contemporáneos como: Jesús Torrealba, Hildebrando García, Darlenys Castillo, Henry Rojas (Ache), Carlos Sánchez (Majenye), Wildring García, Mónica Piscitelli, Nicolás Ramos, Tomás Varela, Nathaly Galíndez, Cristal Barreto, Gabriel Sojo y Adrían Díaz.

Los creadores buscan trascender más allá del tributo a Leo y su personaje con obras que van desde cómics, hasta prendas de vestir. Nosotros destacamos especialmente a dos que desde nuestro punto de vista, superaron con creces aquello.

EL RELOJ EN HONOR A LA VIDA DE LEONCIO MARTÌNEZ.

El maestro Nicolás Ramos realizó en conjunto con sus alumnos del Instituto Jean Piaget, Amanda Pacheco, Valeria Guevara, Nabila Balza, Santiago Medrano, Massimo Durazzi, Marco Castro; y del Colegió Kavak: Nicol Ramos, Maria Ramos y Lombardo Añez, una infografia cuyo elemento central es un reloj.

El despliegue técnico de esta obra compuesta de distintas manualidades es excelente. Los chicos de Ramos encontraron en este proyecto una forma de expresar sus distintas habilidades en un conjunto integral que cumple con éxito su función de educar sobre quien fue Leoncio Martínez sin caer en una infografía escolar repleta de texto.

Es toda una obra artística que completa su mensaje gracias al reloj funcional que lo protagoniza. Se crea un resumen atemporal de la vida del artista y a su vez, continúa y continuará contando el tiempo como si de un notario de su legado se tratase.

Invita a pensar en que el tiempo ha estado corriendo desde que Leo creó a Pinocho y únicamente se detendrá

cuando el legado de este se agote, cosa que no pasará en cuanto sigan existiendo venezolanos dedicados al cómic y a la libertad de expresión.

COLECCIÓN DE BOLSOS EN HONOR A LA VERDAD.

En una serie de piezas utilitarias Mónica Piscitelli hace uso del claroscuro para componer imágenes que nos hablan de la dicotomía que existe entre la verdad y la mentira; la justicia y la impunidad. Son imágenes que nos hablan más a fondo de la cara periodística de Leoncio Martínez: ese lado curioso e irreverente que causó su destierro a Puerto Rico por alzar la voz en contra del régimen de turno.

En las prendas vemos a Pinocho crucificado por la verdad, haciendo malabares con la luz y la oscuridad, equilibrando la balanza de la justicia con su nariz crecida por las mentiras, entre otras imágenes que traen una buena carga de reflexión ante paradojas sobre estos conceptos.

Esta colección trasciende porque no solo es evidente que detrás de cada gráfica hay más de un nivel de lectura, con un mensaje oculto hecho deliberadamente por la autora, sino porque el mismo es esquivo.

Esto hace que al ver las obras se entienda rápidamente de qué hablan, pero requiere de un análisis detenido para comprender exactamente qué dicen... Un mensaje que quizás dependa más de quien lo recibe que de quien lo formula. Este efecto es, para mi por lo menos, una muestra de la visión artística de Piscitelli y aquello que se supone que uno busca a la hora de entrar a una galería de arte. No buscas pinturas o esculturas que simplemente sean bonitas, buscas un mensaje que de otra forma no hubieras podido encontrar.

La exposición estará activa hasta el 4 de junio de 2023 en Galería Plurarte, ubicado en el Centro Comercial Parque Cerro Verde. Además todos los sábados los organizadores realizarán distintas

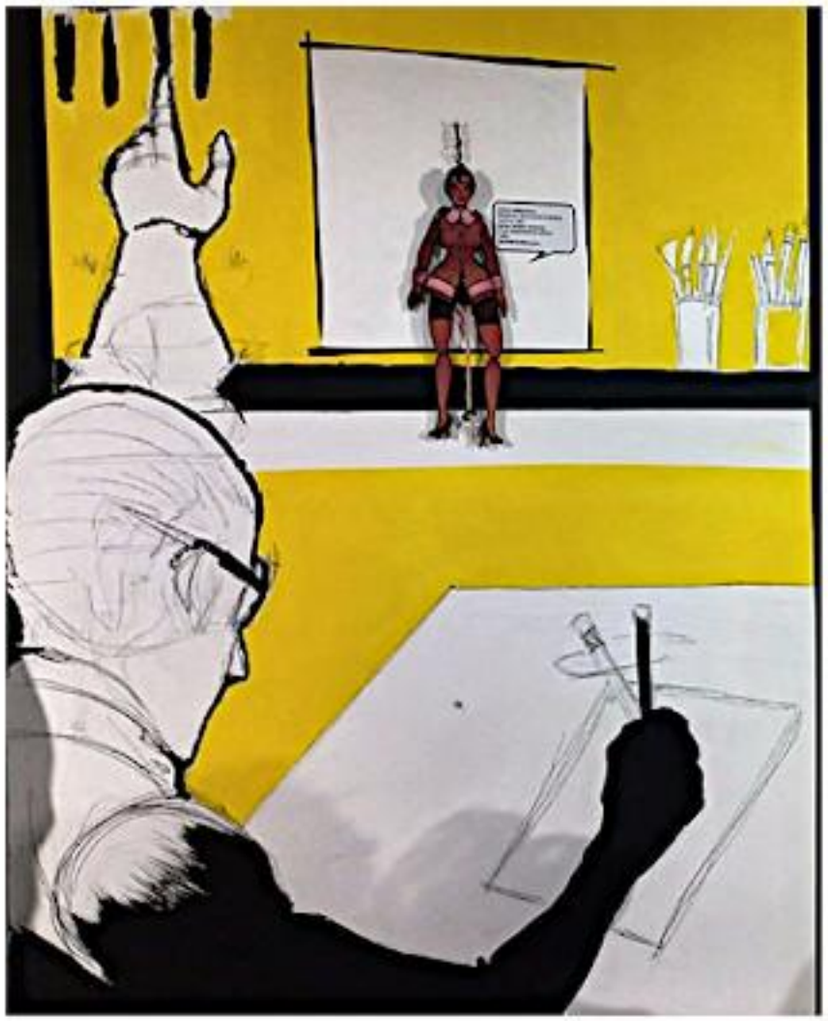


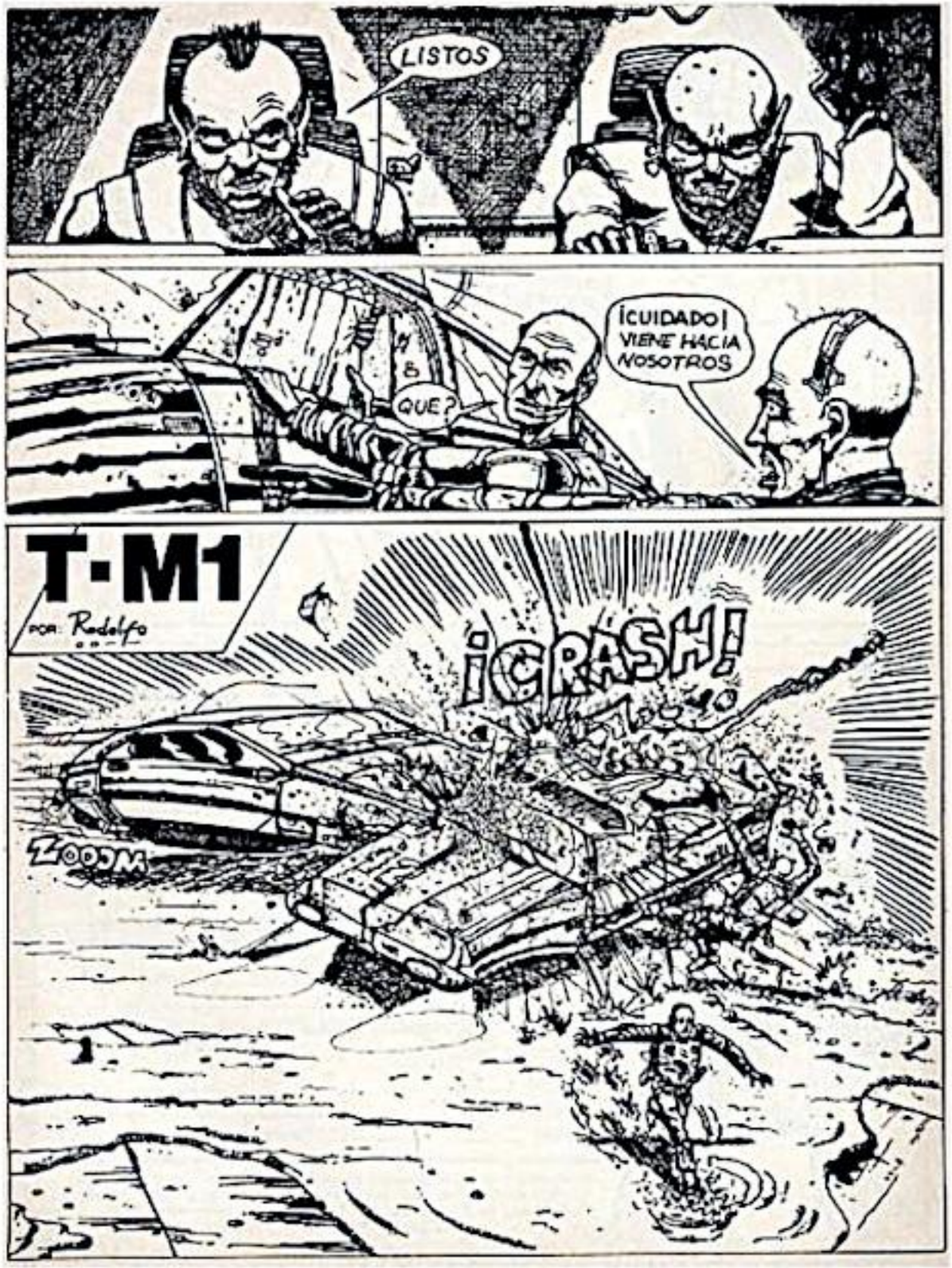
Imagen superior: Asistentes al evento, atentos a la charla introductoria de Rongny Sotillo, organizador de la muestra expositiva.

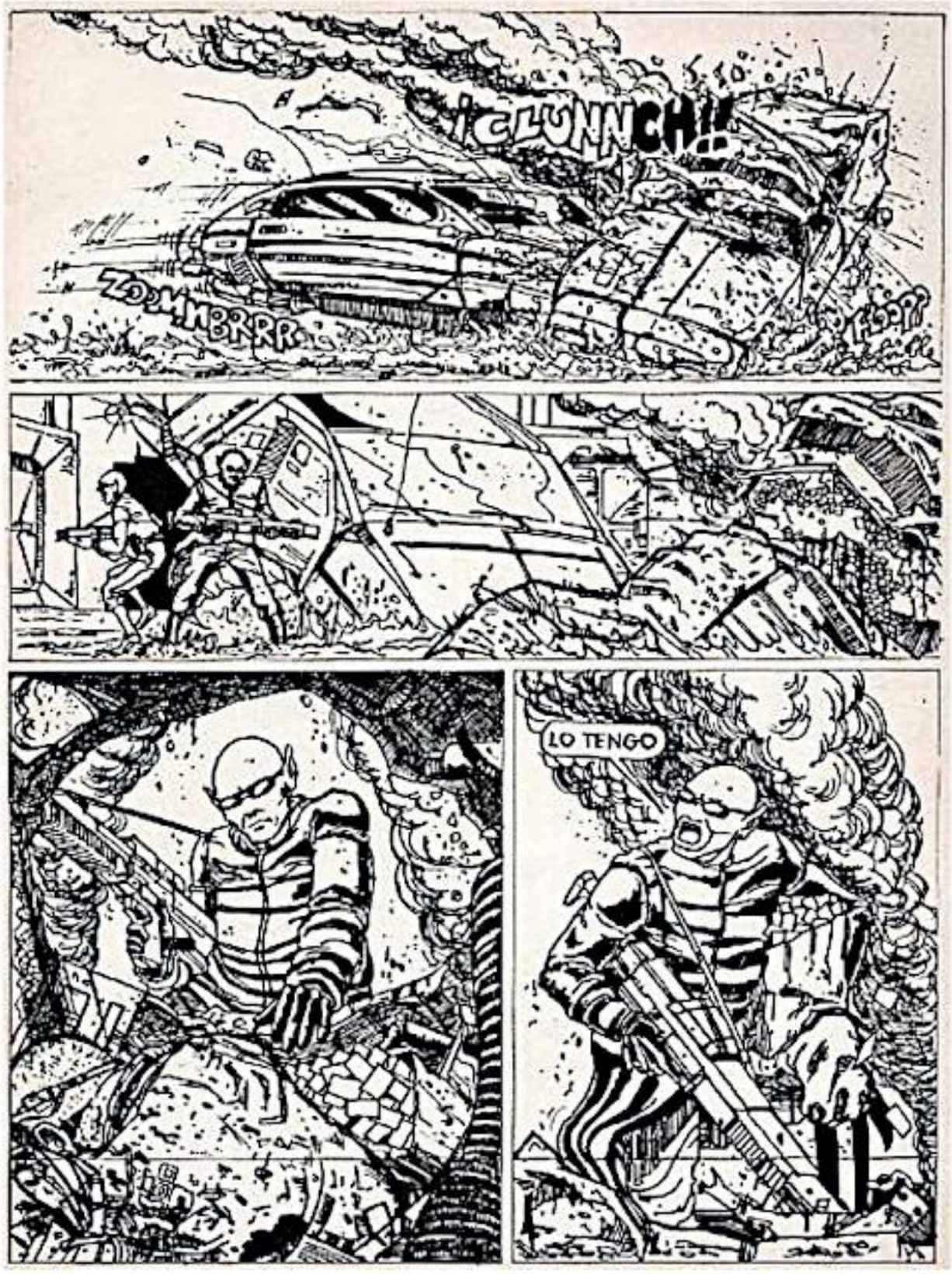
dinámicas y charlas con el objetivo de impulsar la producción de cómics venezolanos y culturizar a los futuros creadores sobre su pasado.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo escrito por Moris Rausseo, presidente de Lygno Productions, publicado originalmente en el portal simbold.com, el 13 de abril de 2023.

PaperToy
Cabezaétaza.
52 x 49,5 x 14 cm.
Representacion
Instalativa
realizada por
Enrique Acasio.





NOTA DEL EDITOR:
Cómic de Rodolfo Hernández, publicado originalmente en la revista Clips edición Nº 2.

Rodolfo Hernández

Rodolfo Hernández

PASO A PASO.

HACIENDO UNA IMPRESIÓN DE UN KAIYÚ.

Por Ramón Siverio.

INTRODUCCIÓN.

Lo que sigue a continuación es el paso a paso de la impresión del Kaiyú Litra realizada por Ramón Siverio – Niño Jesús, como resultado de un Taller de artes gráficas dictado por la profesora Nania Leal, en la Escuela de Artes Plasticas Arturo Michelena, Valencia, Estado Carabobo, Venezuela. Documentación e imagenes posteada por Siverio en su cuenta de Instagram.

PASO 1: Lamina de acetato traslúcido de color azul. En la lamina se ha grabado el kaiyú Litra.

PASO 2: Con tinta litográfica de color negro cubrimos la cara grabada del acetato.

PASO 3: La lámina ya limpia. Solo los surcos en el grabado contienen tinta .

PASO 4: Colocamos la lamina, con la cara con tinta hacia arriba, sobre la mesa de la imprenta.

PASO 5: Lamina con tinta sobre la mesa de la imprenta.

PASO 6: Un pliego de papel de acuarela es sumergido en una cubeta con agua para humedecerlo.

PASO 7: Escurrimos el pliego quitando el exceso de agua con un trapo de cuero para secar automoviles y un rodillo (no se muestra en la imagen).

PASO 8: Colocamos el papel sobre la lamina de acetato entintada.

PASO 9: La imagen aparece invertida en la lamina de papel.

PASO 10: El trabajo terminado. Espero te haya gustado.

SOBRE EL PASO A PASO:

Documentación e imagenes posteadas por Ramón Siverio – Niño Jesús en su cuenta de instagram, en marzo de 2023.

CÓMIC DE AUTOR: OMAU

Luego se le ocurrió que si volaba a casa encontraría al que dormía y lo despertaría mas fácilmente, entonces todo volvería a verse con normalidad. Emprendió el camino y aunque volando lograba salvar grandes distancias , el trayecto era bastante largo así que hizo una parada para dormir y luego prosiguió.

Cuando llegó a casa se posó en la ventana, pero no vio a Contemplor sino a Contemplar; ya no era un hombre, era una mujer. Ahora sí que todo estaba enrevesado, a punto de volverse loco tuvo una brillante idea: decidió verla directamente a los ojos para hipnotizarla, así lo hizo y cuando faltaba poco para dominaria ¡¡¡PUM!!! Le aventaron un periódico que casi lo noquea, su instinto animal lo había salvado.

Contemplor (2004), de Osvaldo Barreto -Omau. Tira cómica publicada en revista suplemento del diario La Nación. Del recopilado de estas tiras , Omau crea El Insensato durmiente (2005).

Voló al rededor de la casa buscando la forma de entrar, recordó que tenía su casa bien protegida, pues , le había hecho instalar muchos sistemas de seguridad, estaba a punto de darse por vencido cuando vio un tragaluz que la casa en realidad nunca tuvo y aunque el detalle era muy extraño no se sentía capaz de cuestionarlo porque sencillamente le convenía, de esa forma entró.

Vio que la mujer regresaba al baño a retomar su ducha, supuso que esta había sido interrumpida por una llamada de nadie...voló tras ella como si de un sueño erótico se tratara , cruzó volando la sala y luego entró al baño...

...cuando volaba frente al espejo no se reflejó como cuervo sino como realmente era, probó picotear el espejo pero nada sucedió, luego picoteó la puerta de la ducha para que la mujer le abriera, eso sucedió y entró volando al vapor, voló a través del vapor, aspiró el vapor, el vapor voló dentro de él, y se humedeció su conciencia con la sutileza de la Vida que se escurre en silencio para dejarte solo con la nada, que sucumbe ante el sentimiento (cualquiera que este sea) y te deja huérfano en medio de la espesa neblina donde solo se pierden los que no quieren encontrarse...

...La mujer se bañaba, el pájaro voló entre el vapor hasta evaporarse, como un fantasma de paso por el mundo de los vivos, como un ser invisible que quiere ser visto para simplemente despedirse por siempre...

Mientras tanto ella se preguntaba ¿quien la había llamado y eso la angustiaba estúpidamente, luego del baño ella leyó el diario , en busca de la noticia que no se debe leer, y las leyó todas, aunque ninguna era la que ella necesitaba; ahora que estaba enterada de todo y de nada, se preparó algo de comer lo que por casualidad le cayó pesado , así que se dispuso a dormir una siesta, a tomar el descanso que nunca hemos de desear.

Ella soñó que estaba en la oficina y eso le molestaba porque sabía que era fin de semana y debía estar en casa descansando. El sueño le fastidió mucho e intentó despertar y no pudo entonces buscó un arma y se voló la cabeza, pero por el contrario lo que hizo fue abrir otro sueño; ahora ella era un cuervo que resurgía del vapor: como cuervo sabía que era el sueño de ella , que a su vez era el sueño del primer cuervo, que soñó al Contemplor en la oficina , que a su vez estaba soñando que trabajaba en la oficina ,cuando realmente era fin de semana y estaba durmiendo en su casa...

...La sensación esta vez era intensamente desagradable y sintió todo tan enrevesado, tan retorcidamente macabro y siniestro que cerró la historieta y siguió con su trabajo de oficina...

...Total , era viernes y ya tendría tiempo el fin de semana para ser ¿feliz? y ¿libre?...

¿¿¡FIN!??

Nota: este final repentino, flojo y trillado fue realmente un recurso utilizado por alguno de los Contemplor en alguno de los sueños para continuar con cualquier realidad aunque fuera un engaño.

COMPOSICIÓN VISUAL PERFECTA

PINTURA FIGURATIVA AUXILIADA POR ROBOT

por Ing. Enrique Acasio

RESUMEN:

El presente ensayo pretende contar los pormenores en la creación de una obra de arte figurativa mediante un pequeño robot para ser expuesto en una presentación museística en conmemoración del 53 aniversario de vida municipal de nuestra querida ciudad Punto Fijo, estado Falcón. Venezuela. También forma parte de mi Trabajo de Grado para obtener el título de Licenciado en Artes Plásticas, mención Pintura de UNEARTE.

Desde hace ya un par de años, nuestro Colectivo de Artes Visuales "Agustín Acacio" ha estado fomentando talleres de dibujo y pintura para jóvenes, niñas y niños de nuestra localidad, entregando contenidos de interés como; dibujo básico, paisajes, bodegones, anatomía humana, arte fantástico, perspectivas, teoría del color, composición, entre otros. Sin embargo, en lo personal, existe un taller del cual me agrada sobremanera dictar a nuestros futuros artistas visuales; se trata de la Pintura Asistida por Robots (P.A.R). Básicamente es una fusión acompasada entre ciencia y arte, cuyas primeras pruebas experimentales comenzamos a desarrollar a mediados de 2020. Lo interesante y genial de este taller en particular, es que dictamos de entrada, teorías de iniciación a la robótica para que nuestros jóvenes tengan el conocimiento necesario para que, ellos mismos puedan confeccionar sus propios pequeños robots, para luego pasar a la fase de arte visual e iniciar las prácticas de pintura con ellos. Cabe destacar, que lo que se proyectó en un principio parecía una simple ilusión, cargada de cierto romanticismo e ingenuidad, hoy es una absoluta realidad. Los diferentes talleres ya impartidos, las presentaciones museísticas en nuestra casa de la Cultura de Carirubana "Alí Bretl Martínez", las instalaciones de exhibición de todas las unidades robóticas construidas por nuestros "Pupilos" y el inmenso registro fotográfico por parte de nuestro colectivo dan fe de ello. Ahora bien, en qué consiste el P.A.R, se trata básicamente de construir de forma artesanal y con material reutilizable pequeñas unidades robóticas portantes, es decir, unidades móviles que permitan manipular los recursos pictóricos para crear artes visuales. Se definen como robots, en la propia extensión del Vocablo Checo: Robotnik o Robota, como esclavos, es decir, son los encargados de portar los recursos pictóricos, pero será siempre el artista o usuario quien controle en todo momento las unidades, los movimientos a seguir, el ritmo, la frecuencia, las técnicas y colores. Las unidades diseñadas y construidas hasta el momento conocidos como robots analógicos cuentan con tres grados de libertad: se colocan justo encima del soporte a intervenir, en el piso o en una gran mesa en perfecta horizontal, con la capacidad de desplazarse hacia adelante, cruzar hacia la izquierda, cruzar hacia la derecha y retroceder. Pueden portar diferentes herramientas, las cuales van; desde lápices, marcadores, pinceles, delineadores, hasta salpicadoras. Estos pequeños robots son controlados remotamente mediante un joypad o

mando de control, como si de un propio juego de videos se tratase. La experiencia y las diferentes prácticas con estas unidades nos han revelado que son especiales para crear arte abstracto lírico, un género de arte visual que recuerda mucho el arte abstracto de Kandinsky, Jakson Pollock o el mismo manchismo italiano del siglo pasado. Para arrancar con buen pie este año, nos hemos propuesto subir el listón a un nuevo nivel. Estamos convencidos, que con la experiencia y lecciones aprendidas podemos saltar a elaborar arte figurativo con dichas unidades. Claro está, no será nada fácil. Aun sigue siendo un arte experimental, y el éxito de éste nuevo movimiento radica en perfeccionar aun más nuestros prototipos robóticos hasta ahora construidos. Para tal fin, se construyó prácticamente de cero una nueva unidad para cumplir la meta propuesta.

CONOCIENDO UN POCO LA PEQUEÑA UNIDAD ROBÓTICA

Es un dispositivo móvil diseñado y construido superando en funcionalidad las unidades anteriormente ensayadas, con un peso de 300 gramos y dimensiones de ancho, alto y profundidad: 135, 180 y 190mm respectivamente. Concebido con el nombre de Rivas 001 (en Honor al gran pintor de arte ingenuo Bárbaro Rivas (1893-1967)). Modelo que entra en el rango de robot analógico, es decir, no cuenta con ningún tipo de tarjeta procesadora, computador o PLC, manipulado por el artista plástico mediante un control conectado a la unidad a través de un cordón umbilical. Conocido como control remoto filoguiado. Posee un pequeño apéndice en el frente a modo de brazo articulado, el cual permite sujetar las herramientas de pintura para realizar los trazados o pinceladas, y logra su movilidad gracias a un motor eléctrico que es activado desde el control remoto, del mismo modo la unidad se desplaza por encima del lienzo mediante dos motores eléctricos de 6v cada uno, provenientes de una impresora de computadora. Todo el diseño maneja el concepto de "Ingeniería Verde", está constituido en su mayoría de material reutilizable, así por ejemplo; la carcasa o chasis es una lata de sardinas, motores eléctricos (3) de impresora de tinta, deposito de pintura un pote de acrílico de 30cm, cabezal de herramientas y brazo articulado piezas de impresora entre otras.

ESTILO PICTÓRICO

Si intentásemos por un momento buscar un estilo pictórico que se adapte a las posibles propuestas entregadas por robots para nuestro arte figurativo, podríamos en nuestro ejercicio mental disponer de la inspiración del movimiento expresionismo alemán. Esencialmente consiste en exteriorizar los sentimientos del artista de una manera espontanea, incluso de manera impetuosa. El lenguaje expresionista es más emocional que plástico. El artista no pretende buscar la belleza bajo ningún aspecto, ni siquiera busca valores plásticos, lo que le interesa en sí es el desahogo expresivo. Las pequeñas unidades pictóricas bien podrían ser las herramientas necesarias para lograr dicho desahogo, con los movimientos controlados y desaforados se busca la

deformación de la realidad, y en muchos casos llegar a expresar lo feo y lo desagradable como una desobediencia contra lo bonito y lo grato. Es la encargada de distribuir los colores al arte figurativo previamente bosquejado en el soporte y sus funciones van; desde delinear o trazar los contornos en la obra, hasta pincelar y dar forma a todo el cuadro. Para la presente obra se trabajó únicamente con dicha unidad portante. Ya el hecho simple de buscar crear arte figurativo con un robot puede entregar un enriquecido y amplio juego de matices, texturas y formas únicas. Ahora bien, para ahondar en el tipo de pinceladas y manchas que puede aportar la unidad robótica al cuadro, decido estudiar en profundidad el pensamiento antiguo estético chino, para ello me apoyo del libro: Vacio y Plenitud. Lenguaje de la pintura China del autor Francois Cheng.

PROCESOS PRELIMINARES

En esta primera prueba experimental decido crear un arte para ser presentado en Punto Fijo; Historia y Arte; una exposición de artes visuales en el Ateneo "Ismael Padilla" de nuestra ciudad. Convocatoria que se hace llegar a todos los creadores con 15 años mínimos de actividades ininterrumpidas y comprobadas, según reza una de sus normas, en función de conmemorar el 53 aniversario de vida municipal de la ciudad de Punto Fijo, y cuya temática era libre. El soporte seleccionado fue tela de Popelina blanca formato 140x 95 cm (1) y el arte figurativo es la de nuestra heroína paraguanera Josefa Camejo en traje de campaña. Debo aclarar, que para dicha tela no le aplique el curado correspondiente. Mi intención fue transferir directamente los recursos pictóricos al tejido y que ella se dispersara con absoluta libertad por su superficie.

El primer paso en la elaboración del arte experimental fue traspasar el boceto realizado en papel bond blanco a lápiz a la tela mediante una ampliación con la técnica de cuadricula. Es de entender, que al igual que otras técnicas empleadas para pintar, primero debemos bosquejar para luego aplicar los recursos pictóricos. En esta entrega, en este interesante experimento gráfico apostamos por la ejecución de la obra de forma mixta, es decir una parte elaborada mediante la aplicación de los recursos pictóricos a través del robot, y la otra mediante el pulso y trazado del propio artista plástico. Se pretendió terminar la obra, en donde la mayor cantidad de superficie a intervenir fuese auxiliada única y exclusivamente del mecatrónico pintor.

PROCESO DE PINTADO O MANCHADO

Ya dibujado el arte a pintar y posicionado el soporte en el piso de mi pequeño estudio, previamente pegado con cinta adhesiva, (2) se apertura con el modelo Rivas 001 para pintar el fondo del cuadro, con acrílico amarillo limón. Utilizando para ello un pincel punta cónica N° 10 en el apéndice del robot y mediante un dispensador de pintura continua realizó recorridos fortuitos y aleatorios por todo el fondo a pintar, a manera de obtener un trazo alargado y continuo. Se buscó en esta primera etapa realizar trazos continuos con predominio de trazas rectas cortas, líneas onduladas y arcos. Empleando para ello la primera técnica de pincelada china de forma-volumen (Ts´un), siendo pinceladas modeladas de muy variado tipo. Finalizado el fondeado del cuadro, se realizaron los preparativos para pintar las mangas del traje de Camejo, dotando para ello un pincel N°8 y pintura color azul al robot Rivas. Empleando según mis previos estudios del arte chino, la técnica de "Tinta Salpicada" (P ´omo), el cual consiste en pintar con grandes pinceladas impregnadas de pintura. Lo interesante de la nueva innovación en este modelo, es que prácticamente el usuario emplea un pequeño brazo articulado de la unidad para realizar las pinceladas, pulsando para ello un simple interruptor analógico en el mando de control, como ya explique en líneas anteriores, y para reabastecer de pintura se cuenta con un pequeño contenedor de pintura de 30 cm3 de capacidad que alimenta las herramientas de pintar mediante una manguera capilar, en donde se controla el flujo de trabajo de la pintura mediante un pequeño sistema neumático (cilindro-pistón) que el usuario activa según su necesidad de agregar pintura. En los alrededores del soporte o lienzo, se mueve en total libertad el robot y luego se direcciona e introduce a la pintura solamente para hacer la debida intervención. Si bien la unidad es filoguiada, es decir, controlada remotamente por cordón umbilical, dicho cordón permanece suspendido por encima del cuadro mediante un soporte o trípode especial, entregando así, una

excelente libertad de la unidad para moverse a sus anchas en el mismo.

El artista manipula el robot de manera espontanea, cuidando al pintar con ella el ritmo de sus gestos, a fin de no romper o estropear el arte figurativo mediante un mal manejo de la misma. Semejante concepto de la ejecución pictórica supone, desde luego, que el pintor domina de antemano las capacidades y limitaciones del Rivas 001. Efectivamente, antes de pintar un cuadro auxiliado por robot, el artista debe seguir un largo periodo de aprendizaje durante el cual se adiestra en el dominio de los tipos de pinceladas y puesta en soporte de los recursos pictóricos que puede entregar dicho robot. La experiencia me dice, que el artista debe comenzar a pintar con el robot, sólo cuando se sienta en completo gusto con la fluida manipulación del mismo sobre el lienzo. Es entonces cuando la ejecución instantánea, armoniosa y rítmica, se vuelve una propia extensión del creador; como si el pincel no lo ejecutara directamente con sus manos, sino a través de un brazo robótico del mismo artilugio mecánico.

Dejo a un lado el robot e inicio la intervención directa del cuadro pintando los detalles de la casaca, primero en amarillo y luego detalles en dorado para saltar a trabajar el rostro de Camejo.

Nuevamente utilizo la unidad robótica para pintar el pantalón de Josefa Camejo, en esta oportunidad aplico la técnica china de Aguada (Hsúan- Jan) y un acrílico rosa pastel. Es el Arte de usar la pintura diluida y mojada, para sugerir los matices tonales del atuendo de vestir. Luego con el mismo robot, y pincel N° 8 aplico sombreado para definir un poco de tridimensionalidad al cuerpo de la fémina, sin mucha pretensión o perfección en el proceso. Utilizo para ello la técnica china del Pincel Seco (Kan-Pi), en donde el pincel está mojado con poca pintura para dar forma al sombreado requerido.

Finalizo la intervención de la obra con el Rivas 001 para aplicar aguadas de verde limón y luego rojo vino tinto al fondo del cuadro con la técnica china Hsúan-Jan. Conforme con los resultados doy por concluida las prácticas con el robot, cubriendo todas mis expectativas.

Finalizada la pintura, se obtuvo una fotografía en general de la obra que luego fue exportada a la aplicación AutoCAD para determinar el porcentaje de pintura realizada con la unidad Rivas vs el porcentaje ejecutado directamente por el pintor. El lienzo cuyas medidas eran 1,5 x 1,07 m nos entregó un área de trabajo de 1,605 m2, entonces debíamos obtener las superficies que fueron intervenidas directamente con la unidad Rivas, restar al total y así lograr los porcentajes deseados. Con el uso del software CAD, bastó vectorizar o delinear las formas o partes intervenidas y luego obtener de manera directa el área de interés. Los resultados que arrojó el programa fueron los siguientes;
Área pintada a mano directamente por el artista plástico: 0,9498 m2.
Área pintada por el artista mediante el Robot Rivas: 1,3552 m2.
En conclusión. El cuadro de titulo; Camejo en Casaca Militar, requirió de la intervención indirecta del artista a través del modelo Rivas con el 81%, mientras que de forma directa fue de 19%.

PROCESO DE REGISTRO EN EL EVENTO

Finiquitada la obra y previamente enmarcada en un cuadro de madera de Pino se procedió a cubrir con una tela de algodón para protegerla de polvo y cualquier otro elemento sólido, se ató con seguridad en el cajón de mi camioneta para ser transportada hasta la sede

del Ateneo de Punto Fijo "Ismael Padilla" para su registro. Al presentar mi pieza quedó registrado como el cuadro N° 4, es decir, me encuentro en el listado de los primeros en atender la convocatoria.

PRESENTACIÓN MUSEÍSTICA

Llegado el día de la apertura, una vez realizado los actos protocolares y de dar la bienvenida a todos los creadores invitados, junto con sus familiares y amigos se procedió a abrir la sala "Julio Colmenares" para contemplar las múltiples obras expuestas. Mi cuadro Camejo en Casaca Militar fue colocado en una pared al fondo del pasillo de la sala, entrando en el recinto a mano izquierda. Allí permanecerá para su disfrute por 4 semanas.

Mi cuadro llamo la atención del público presente, reflejado en sus deseos de realizarse una selfi con ella, así también como las diferentes reinas que participaron en el evento como entes protocolares y casi diplomáticas, como un acto simbólico y consolidando el empoderamiento de la mujer acceden a fotografiarse con mi lienzo.

A modo de conclusión, se puede decir que se demostró factible el desarrollo de arte figurativo empleando unidades robóticas y de una alta calidad plástica para ser presentadas en un medio expositivo exigente.

NOTAS:

1).- En los diferentes ensayos hemos trabajado con papel bond, madera, cartón y vinil (material termoplástico de los utilizados para crear pendones y vallas publicitarias), siendo éste último el más adecuado para trabajar el acrílico y el aceite. Para la convocatoria se debía trabajar como mínimo un formato de 80 x 60 cms, y como máximo 100 x 150 cms.

2).- Es recomendable unir todo el borde del soporte al piso, con el objeto de que las pequeñas unidades puedan entrar y salir del lienzo sin mucha complicación, una especie de frontera de trabajo que nos permite aprovechar al máximo nuestra área de pintar y de movilizar las unidades en su alrededor. También permite asistir a los robots en sus respectivos puestos de recarga de pintura, evitando riesgos de estropear la obra.

EL USO DE IA PARA CREAR CÔMICS: ADAPTACIÓN.

Por Osman Acasio

Novelista gráfico rinde tributo a un libro de ciencia ficción que le marcó en su adolescencia, adaptandola a novela gráfica. Para alcanzar su cometido, se hace auxiliar con IA.

El historietista Kevin Hess se define a si mismo como un amante apasionado de la ciencia ficción. Su libro favorito es Star Maker (Hacedor de estrellas), de Olaf Stapledon, publicado por vez primera en 1937. En el texto asistiremos a ver al protagonista principal abandonar su cuerpo para emprender viajes al espacio exterior y visitar planetas lejanos. El libro describe la historia de la vida en el Universo y aborda ideas filosóficas relacionados con la vida, el nacimiento, la decadencia y la muerte, así como la relación entre la creación y el creador. Sobre esta obra, el popular escritor inglés Sir Arthur C. Clarke se refirió a ella como "probablemente el más poderoso trabajo de imaginación jamás escrito."

Hess decide rendirle homenaje a Star Maker, adaptandola a novela gráfica. Para llevar a cabo tal empresa, el autor opta por el uso de IA recurriendo a Midjorney como plataforma generadora de arte. Cuando Hess escucho hablar sobre Inteligencia Artificial (IA) generadora de imagen como DALL-E o Midjourney, allí concive la idea de ilustrar la extensa novela y presentarlo en un nuevo formato contemporaneo.

"He estado tratando de hacer que la gente lea este libro desde hace como quince años. Así que finalmente encontré la forma de llevar la novela a la vida en forma que sea más compatible con la forma como la gente consume en estos días. Y así me propuse hacerlo." - declara Hess, quien a pesar de no considerarse a si mismo como un artista, y confesar no saber dibujar del todo, decide embarcarse en su proyecto.

La versión ilustrada de Star Maker, de Hess cuenta con 706 páginas full ilustración. Para alcanzar este número de ilustraciones, su autor le tomó los primeros seis días. El resto del trabajo en las semanas siguientes se las dedicó al maquetado, el lettering, la corrección de errores y el doble chequeo. En total, Hess sostiene tomarse 100 horas de trabajo desde el principio al final, promediando unos 8.5 minutos por página. Una velocidad de locura, posible solo con el auxilio de la IA.

Pero no todo es "color de rosa" con la IA. Hess alega que Midjourney es excelente en algúnas cosas, pero absolutamente terrible en otras. - "Es muy dificil generar escenas de acción -o figuras humanas del todo. No se puede crear el mismo personaje una y otra vez, y es un hecho". Esto hace que la IA sea una herramienta dificil de usar para generar historias coherentes.

Sobre este particular tiene mucho que decir el historietista Steve Coulson, creador de la historieta The lesson (La lección), quien para contrarrestar la falla de Midjourney de no poder representar al mismo protagonista en diferentes viñetas de su cómic, resolvió dotar a la protagonista con el rostro de la chica Hitchcot del film Bird (Pájaros). La idea de usar el rostro de la chica del film

Pájaro resulta en un recurso válido que Midjourney reconoce como referencia. Una referencia que podrá replicar en todo el cómic.

A pesar de subsanar este obstaculo, igualmente se le presenta a Coulson el reto de conseguir una estética lineal y coherente durante toda la historia. Dicha coherencia se pierde a ratos cuando vemos en la historieta a la protagonista, la maestra que imparte lecciones a unos niños, lucir variados trajes.

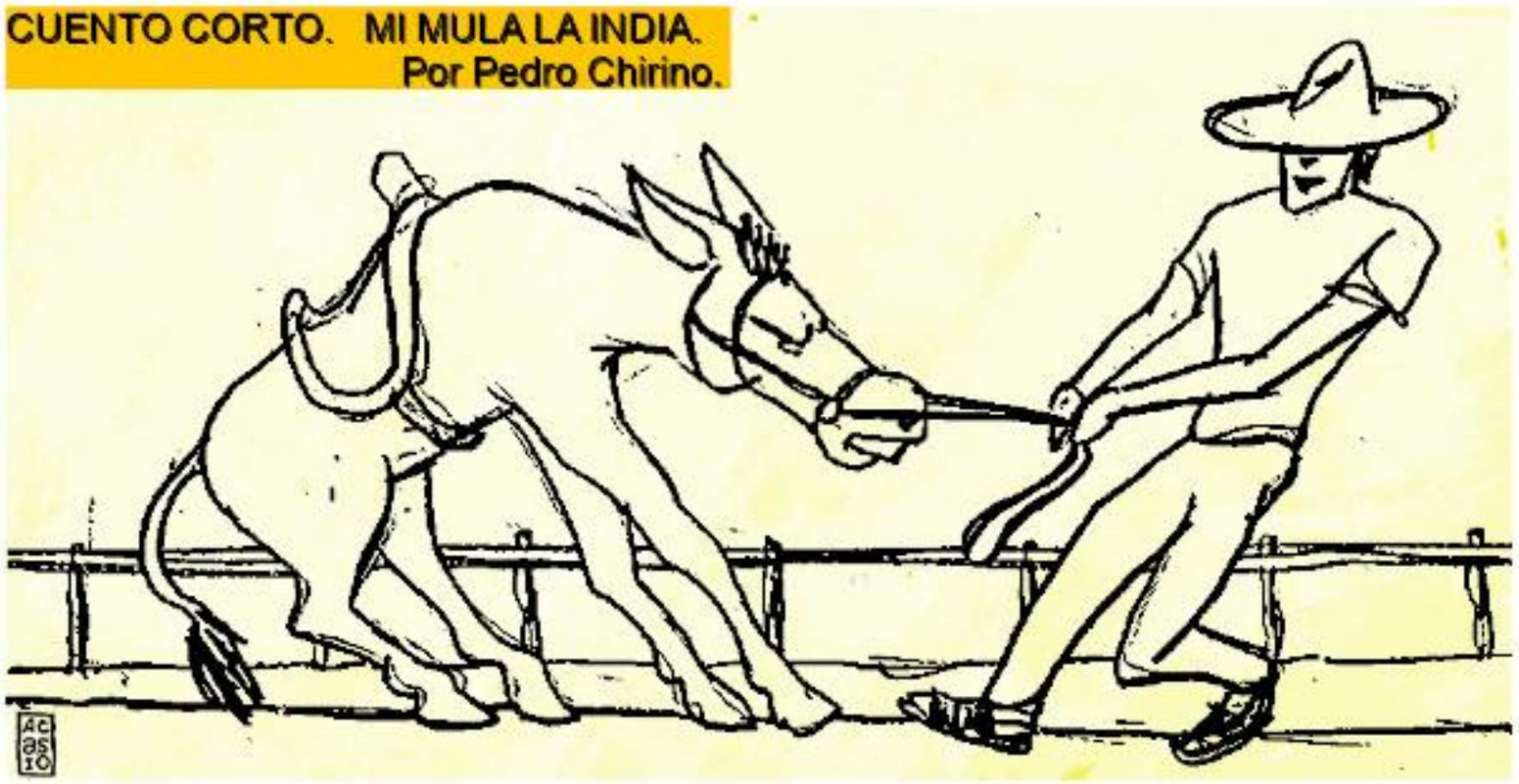
Volviendo con Hess, en su adaptación a novela gráfica, no tuvo gran problema, por cuanto la narrativa de Star Maker se prestaba para ello por no contar con personajes que se repiten en la trama, ni contar con escenas de acción, pero si con panorámicas e imágenes de espacio profundo. Ocasionalmente emplea el uso de Photoshop para retocar algunas imágenes, especialmente para el color en busca de ser más leibles las cajas de textos, y para el maquetado (layout) empleó el software Comic Life 3.

Con respecto a otros proyectos en mente, Hess dijo que si la adaptación de su novela ilustrada de Star Maker alcanza aceptación y se hace lo suficientemente popular, adaptará otros libros de Stapledon, y quizas la obra El Infierno de Dante o El libro de las Revelaciones. Mientras eso sucede -si llega a suceder- la versión adaptada de Kevin Hess se encuentra disponible en Google Play y Amazon.

Figura derecha: Imagen de Midjourney prompteado por Kevin Hess.

CUENTO CORTO. MI MULA LA INDIA.

Por Pedro Chirino.



Contaba Pedro:

Como ustedes saben, yo tenía una mula que la llamaba "La India", esa mula yo la quería mucho porque era muy inteligente y además me ayudaba en todo. Cuando iba a pescar a la playa, me la llevaba; cuando iba a cazar con mis amigos, ella era lo primero que yo alistaba. A la gente que trabajaba en la compañía en Paraguaná y que era de Churuguara, a veces se la alquilaba porque en aquel entonces no había carretera para ir a La Sierra y ahí iba mi mula ganándose diez bolívares diarios, más su comida. Era mi paño de lágrimas cuando estaba sin trabajo.

Un día andaba yo emparrandao, bebiendo aguardiente, celebrando la fiesta de Mitare donde se hacían distintos juegos en dicha celebración. Yo voy y me inscribo en la carrera de caballos que estaba programada para esa tarde. Pago cincuenta bolívares para tener opción a correr.

A las cuatro me presento yo con mi mula y me están esperando los otros cuatro participantes, que en total éramos cinco. Quien ganara, se llevaba la suma de doscientos bolívares. Dan la partida y salimos todos al galope tendido, pero a mi mula no le gustaba ir atrás y cogió inmediatamente la delantera. Yo adelante y los cuatro caballos con sus jinetes detrás. Cuando me veo ganador, que faltan como cien metros para llegar a la raya, de pronto la mula se queda clavada en un sitio y no quiere seguir corriendo. Yo la cojo por la barriga con las espuelas pero aun así, no quiere andar. Caliente me bajo de ella y la regaño: ¿Qué te pasó, carajo? Ya perdimos la carrera por culpa tuya. Pero al verle la cara, veo que me quiere decir algo; con el hocico me indicaba que le viera la pata delantera. Me dije pa mis adentros: debe ser que se mancó. Le tomo la pata y se la levanto. La gran sorpresa que me llevo, debajo del casco tenía pisao un billete de a quinientos bolívares y me di cuenta después que por eso no quiso ganar la carrera.

Siempre lamento haber salido de mi mula, pero un amigo de Curimagua que siempre se llevaba mi mula alquilada por varios días, se fue encariñando tanto con ella que siempre me pedía que se la vendiera, que él la necesitaba mucho a través del tiempo que había andado con ella, le había cogido mucho cariño.

Yo al ver esta insistencia me puse a pensar en mi mula y me dije pa' mis adentros: ahora sí llegué al llegadero con éste. ¿Qué voy a hacer yo sin mi mula si la vendo? Pero también pensé si no se la vendo a este hombre, me le puede hacer mal de ojo y me la mata.

Estuve pensándolo muchos días y al final cedí y se quedó con mi mula, por el bien de ella... todos en mi casa la querían mucho, la bañaban, le daban de comer maíz en su mapire todos los días por la mañanita y en la tarde, en la enramá le echaban su pasto para la cena.

Ese día que se fue, recuerdo muy bien, fue de pesar para toda la familia. Todos lloramos su partida, pero el que más se impresionó fue Pablito, que sentía por ella gran cariño, ya que era el más sentimental de todos los hijos míos, sentía un cariño muy especial por ella.

SOBRE EL CUENTO:

Cuento compilado por Pedro Chirino Martínez, extraido de su tomo Los cuentos de Pedro Chirino (2020), publicado por el Instituto de Cultura del Estado Falcón (INCUDEF).

CÓMIC DE AUTOR

REBULLONES ZETA

CAPÍTULO 9: ENSAYO FINIQUITADO.

CREADO, GUIONIZADO E ILUSTRADO POR: Osman Acasio.

EL EXITO DE UNA BANDA, SEA VIRTUAL O REAL, SE MIDE POR LA POPULARIDAD QUE ELLA ALCANZA.
EL PARÁMETRO MEDIDOR POR EXCELENCIA ES LA CANTIDAD DE PERSONAS QUE ASISTEN A SUS CONCIERTOS.

Y LOS REBULLONES ZETA LLENAN ESTADIOS A GRANEL.

SU ÚLTIMA GIRA "EL VACILÓN DEL PÁJARO GUARANDÓL 2023" POR SURAMERICA Y EL CARIBE, MOVIÓ MASA.

FENOMENO QUE SE REPITE A DONDE VAYAN.

Y ES QUE, MILLONES DE PERSONAS EN TODO EL MUNDO HAN DISFRUTADO DE SUS CONCIERTOS.

NADA MAL PARA UNA BANDA QUE SE PRESENTA DE MANERA HOLOGRAFICA.

A PESAR DE NADIE CONOCER LA VERDADERA IDENTIDAD DE SUS INTEGRANTES...

...A PESAR DE SUS DETRACTORES DE ACUSAR A LA BANDA DE UN ORIGEN PROVENIENTE DE UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL...

...IGUAL, SUS SEGUIDORES LE QUIEREN Y DISFRUTAN DE SU MÚSICA.

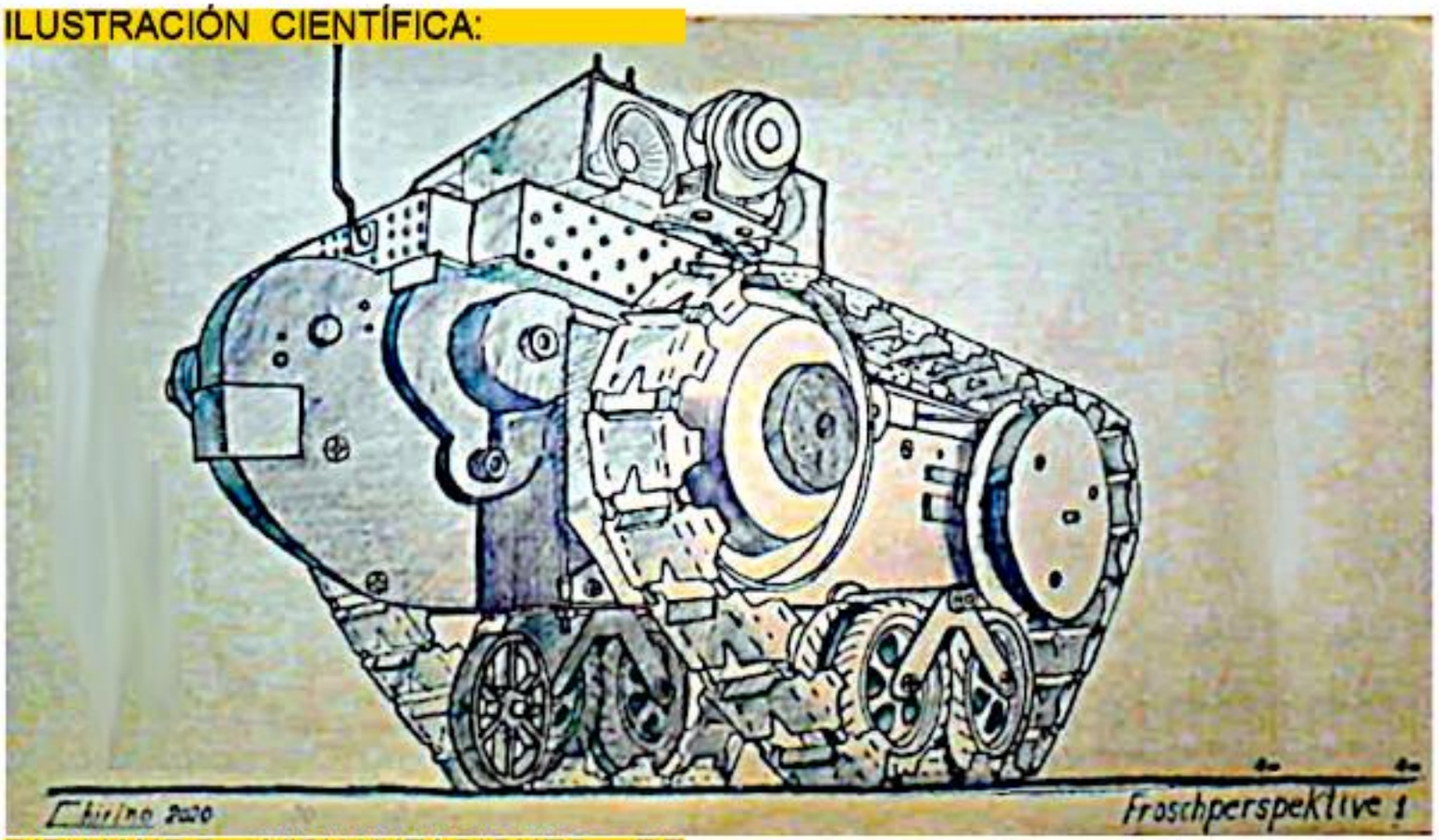
IGUAL, SUS SEGUIDORES LE ADMIRAN Y ASISTEN MASIVAMENTE A SUS CONCIERTOS.

¡Y ES QUÉ, REBULLONES ZETA LLEGÓ PARA QUEDARSE!

PADRE, LEÍ TU ENSAYO, ME ENCANTÓ.

FIN.

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA:



DIBUJANDO VISUALIZACIONES DE CARRO ROBÓTICO

Por Enrique Acasio.

El deseo de dibujar es innato en todo ser humano, y si bien, algunos que manejan las diferentes técnicas lo emplean para el mero enfoque artístico, otros en cambio lo vemos como una poderosa herramienta para transmitir el talento constructivo y la aguda visión proyectada en una lámina de papel. Forma parte vital como fuente de comunicación, como medio de exteriorizar las abstracciones mentales e ideas que luego serán plasmadas en el soporte bidimensional, primeramente como estructura nemotécnica de memorizar y guardar las ideas recién concebidas, luego como recurso de presentar a los no conocedores del tema la visualización proyectada. Dicha concepción se da a través de diferentes bocetos, croquis lacónicos de un trazado rápido limitado a los elementos básicos de un artilugio, un elemento de máquina, una pieza en particular.- en nuestro caso una unidad móvil robótica.- con el objeto de presentar la idea de todas sus partes constitutivas y de explicar su funcionamiento.

Para un buen ingeniero, es relativamente fácil gestionar las actividades inherentes a la creación de un producto nuevo, o la optimización de uno ya existente, y el dibujo técnico, con su singular lenguaje permite esa unión ineludible con las disciplinas del arte, la ingeniería de diseño y el diseño industrial. El correcto manejo, tanto teórico como práctico de la representación pictórica industrial representa un paso sólido, casi fundacional en la fase preliminar del diseño conceptual de un objeto que será destinado a dar solución a un determinado problema. Axioma fundamental de toda ingeniería: dar solución a un problema existente en el entorno, mediante los recursos disponibles y a un reducido costo de ejecución.

En mi humilde opinión, considero que este conglomerado de conocimientos técnicos y de cierta complejidad para la elaboración de dibujos y proyecciones tridimensionales, propias de un ingeniero, pueden ser transmitidas a los artistas plásticos visuales. Ellos poseen el conocimiento y la habilidad natural de percibir y dibujar el mundo que les rodea, claro está, desde la perspectiva artística, alejada del campo de la ingeniería. En función de dichos conceptos diseñé y puse en práctica un taller a estudiantes de UNEARTE capitulo Falcón para fundamental la parte conceptual de dicho estudio.

El taller lleva por título: Taller: Lápices, diseño y robótica. Curso de Dibujo, Diseño Industrial.

ACTIVIDAD:

efectuar un estudio de comprensión del diseño; Carro robot Cruxent 2. Observar cada una de sus partes y representarlas gráficamente mediante la técnica de dibujo a mano libre atendiendo el aspecto formal del modelo; proporción, forma, tamaño, textura entre otros. Iniciando el taller con una percepción del robot como modelo emplazado sobre una mesa. Luego con el trazado a mano alzada se realiza una caja de confinamiento o construcción

como volumen referencial para trazar el contorno del vehículo. La indicación de los contornos visibles en el interior de la silueta o forma del modelo ayudan a sugerir volumen, y la captación de tales formas interiores presupone un atento estudio de las proporciones. La observación detallada del modelo en estático permitió una percepción precisa de sus características esenciales. Es así como se comprende más fácilmente, la forma de cómo se articulan cada uno de sus componentes, al mismo tiempo es posible imaginar las diversas actitudes que puede tomar el modelo.

Además de captar el motivo que se quiere dibujar del carro robótico y poder analizarlo como un conjunto abstracto de formas y superficies, para luego comprenderlo, es decir, entender que todos los elementos del vehículo a bosquejar están relacionados y tienen cohesión entre sí, para finalmente lograr alcanzar el tan anhelado nivel de Saber-expresar / saber-Hacer para representar debidamente el modelo mecatrónico.

El Taller: Lápices, Diseño y Robótica. Curso de Dibujo, Diseño Industrial fue realizado en un salón de clases con 8 estudiantes del PNF Artes plásticas, mención pintura y los materiales empleados para su desarrollo fueron los siguientes: Modelo Carro Robot Cruxent 2A, hojas formato DIN A3, dos tipos de lápices (uno de grafito duro 4H y otro semi-duro HB ó B) y borrador blando. El modelo fue colocado en el centro del Salón, encima de una pequeña mesa, y alrededor se posicionaron todos los estudiantes en distribución matriz polar distanciados a unos 2 metros, logrando con ello que todos los participantes presentaran una perspectiva única desde su punto de vista. Como referencia, tanto proporcional, así como de dirección, se colocó un lápiz al lado de la unidad robótica para que los estudiantes se guiaran en sus bosquejos.

Dibujo a mano Libre

Croquis, dibujo a mano alzada, dibujo a mano libre, dibujo sin instrumentos, bosquejos, esbozos, (en inglés Sketch) son los diversos nombres dados a los dibujos trazados rápidamente, sin medida ni instrumentos, pero si respetando cierta proporción con el objeto dibujado. Según la COVENIN de Venezuela lo define como: "un dibujo hecho a mano libre, acotado o no, pero guardando las proporciones del objeto representado."

Ilustración Científica: Dibujando visualizaciones de carro robótico

ROBOTISMO. ARTE CREADO MEDIANTE PEQUEÑOS ROBOTS.

Por Enrique Acasio.

La presente columna busca fomentar el arte generado mediante unidades robóticas. Es un movimiento artístico que se está gestando desde las entrañas de un humilde pueblo de pescadores; Carirubana, en la costa occidental de la península de Paraguana, en el estado Falcón. Con su gente, su arte, sus costumbres y sus inmensas ganas de innovación tecnológica hacia el desarrollo del bien común y de su sociedad. Como grupo de investigación de las ciencias integrada a las artes, hemos iniciado los estudios de un movimiento que hemos dado por llamar Robotismo; Arte Asistido por Robots. Siendo una proyección enmarcada en el automatismo surrealista.

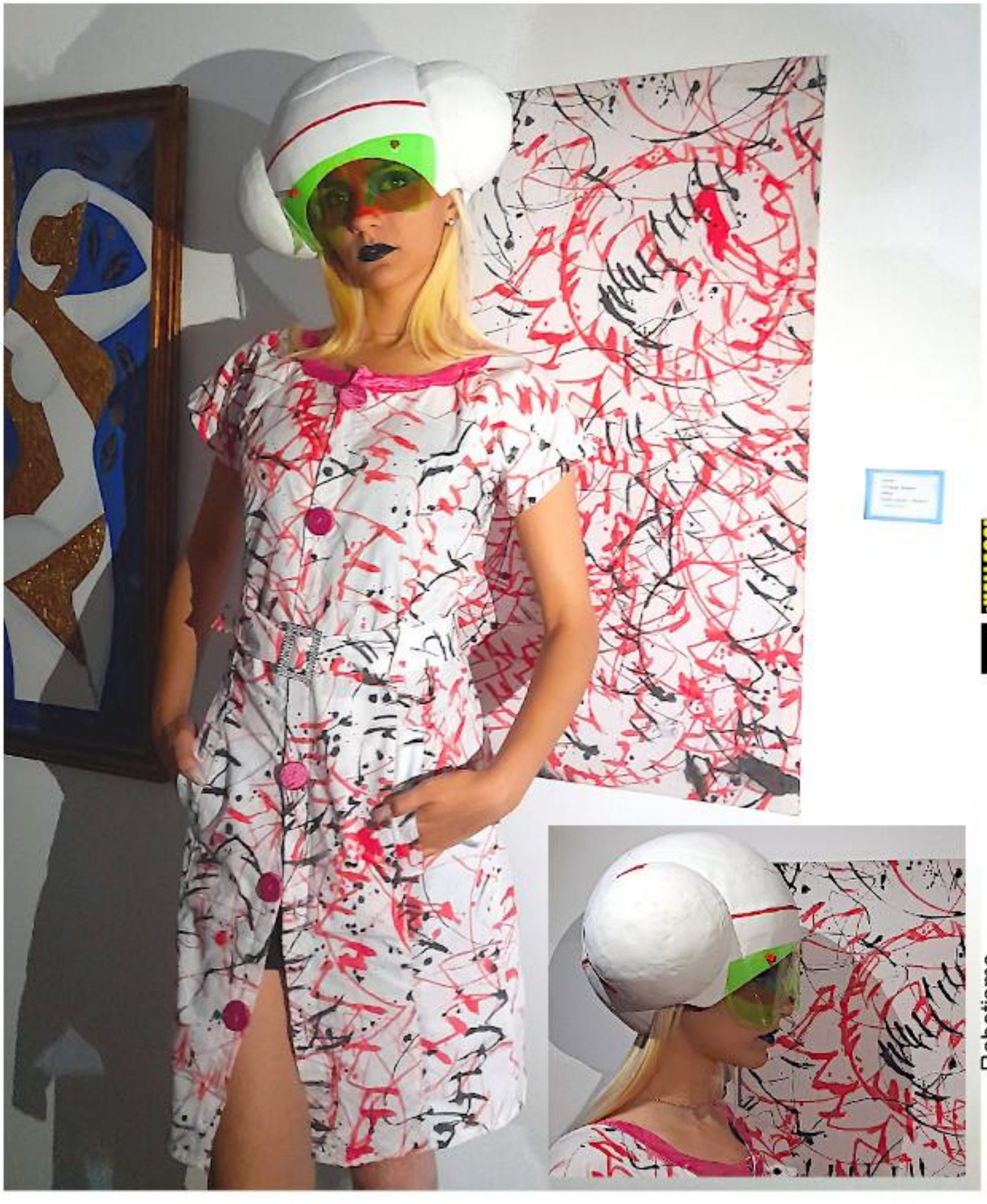
Para ello se han diseñado y construido pequeñas unidades teleoperadas con el objeto de experimentar e iniciar los estudios del arte abstracto basados en la intuición y la espontaneidad que puede ser lograda con la manipulación de dichas unidades. Robots como herramientas extendidas del mismo artista plástico que busca entre otras cosas la técnica del action-painting, muy similar al espíritu de las improvisaciones pintadas por W. Kandinsky o Jackson Pollock. La importancia de la improvisación en la acción de pintar por medio del robot puede ser relacionada con la música de Jazz, es decir, ejecutar sin plan previo. Igual como el jazz rompe todos los esquemas melódicos tradicionales, la pintura auxiliada por robots rompe todos los esquemas espaciales de la pintura tradicional. Permite obtener una red enmarañada de manchas, salpicaduras y

chorreadas de gran impresión. Una verdadera expresión del dinamismo gestual y de la improvisación, entregando con ello cohesión y ritmo. La unidad portante se convierte en un eslabón entre el pincel y la mano del artista plástico que opera su funcionamiento. El arte creado está cargado de sugerencias imaginativas, de encadenamientos y asociaciones de ideas en un espacio inextricable. Los trazos agresivos y la violencia del gesto resultan de la experimentación racional y sistematizada de la velocidad y aceleración de la unidad robótica. Técnica que permite crear piezas que entregan un elegante significado del expresionismo abstracto sin formas geométricas ni elementos figurativos.

Nuestros estudios para profundizar en el origen de esta innovadora idea nos lleva al artista japonés Akira Kanayama, quien en el año de 1957 empleo pequeños carros teleoperados que el mismo construyó, tomando como base carros eléctricos de juguete. Dotándolos de un cilindro o contenedor de pintura para luego emplear la técnica de dipping desarrollada por Jackson Pollocks el cual consiste en chorrear en el lienzo hilos de pintura desde cierta altura, es decir, sin que el instrumento haga contacto con el soporte. Luego le siguen otros artistas que llevaron dicha técnica de pintura a otros niveles; verdaderos exponentes fundamentales en esta línea de trabajo, los cuales buscan una conexión permanente entre la música electrónica y la imagen generada por procedimientos de programación y robótica a través de medios digitales, instalaciones y performance. Destacando entre ellos; el artista visual argentino Eduardo Imasaka, el español Carlos Corpa; artista quien trabaja en el diseño de obras pictóricas y de

instalaciones electrónicas.

Volviendo a nuestras latitudes, una de las manifestaciones visuales más recientes creadas con esta técnica fue presentada en la exposición "Entre les pinceaux", (entre pinceles) en el Ateneo de Punto Fijo Ismael Padilla en homenaje al natalicio del maestro de la luz; Don Armando Reverón y el día Nacional del Artista Plástico. Un performance de título: "CyberPunk– Robot – Ismo 023". La propuesta consistió en una instalación de un cuadro junto a una modelo portando un extraño casco/visor, sandalias de madera estilo japonés y un vestido futurista. Cabe destacar que el cuadro y el traje fueron elaborados de un textil previamente intervenido por una pequeña unidad robotica: Ribas 001. Se manchó logrando un arte abstracto lírico con colores rosado y negro. La obra generó gran expectativa y fue motivo de congratulaciones y palabras de reconocimientos por parte de los artistas visuales presentes en la exhibición, así como de conocidos, familiares y amigos por las redes una vez elevado a contenido media en internet. Una de las personas que me impresionó por su reconocimiento al trabajo presentado, fue el artista visual argentino-japonés Eduardo Imasaka, un gran referente en las pictóricas auxiliadas con robots, el cual sigue mi línea de investigaciones por las redes sociales, y de vez en cuando proyecta apoyo con sus likes.



Enrique Acasio

Robotismo.
Arte creado con pequeños robots

"Enfrentados", de Osman Acasio.

GALERÍA HALLACO

1

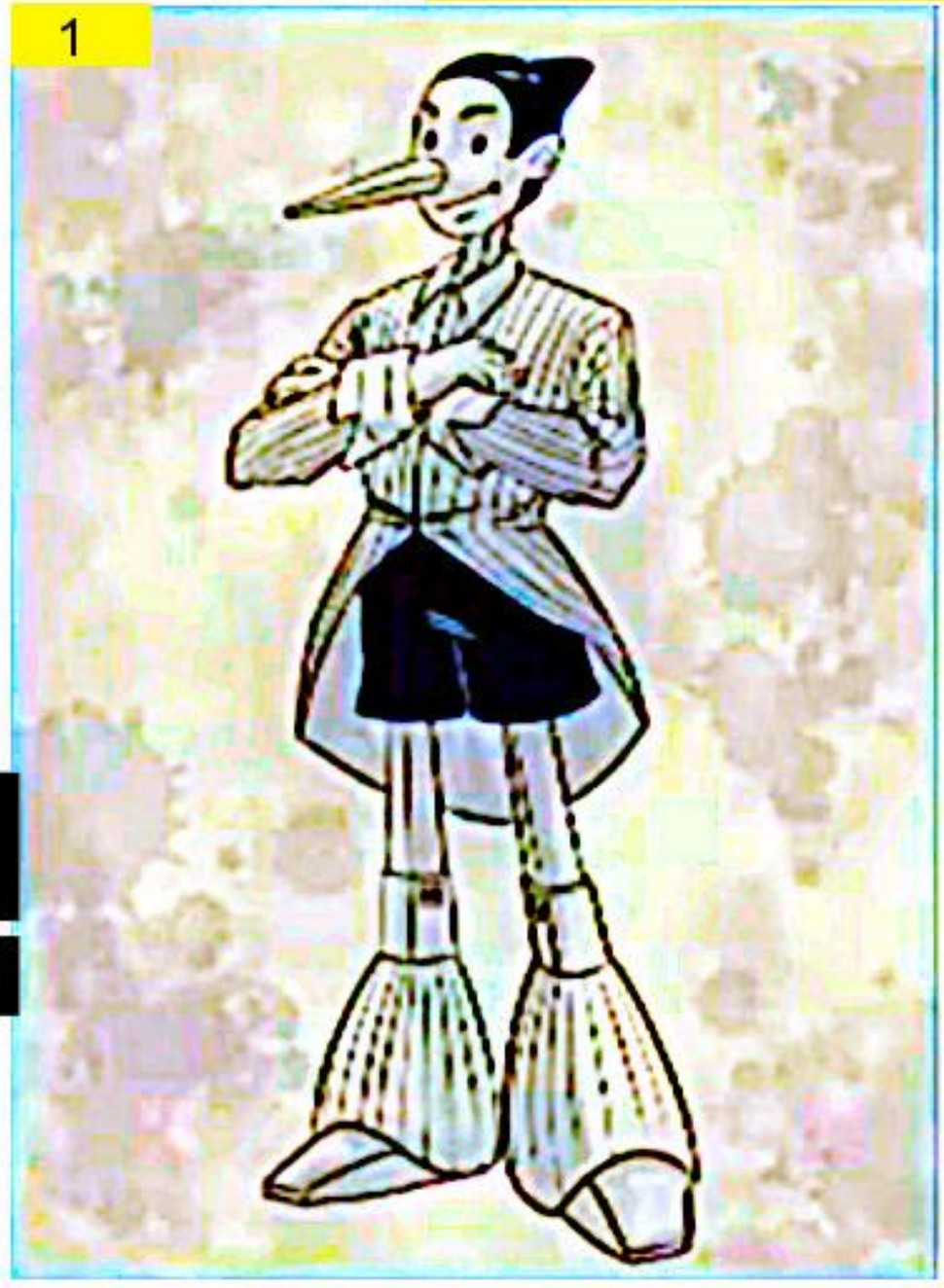
2

1 - **"Camejo en Casaca Militar"**, de **Enrique Acasio**.

2 - **" Santa Rosa"**, de **J.J. Mustiola**.

GALERÍA HALLACO

1



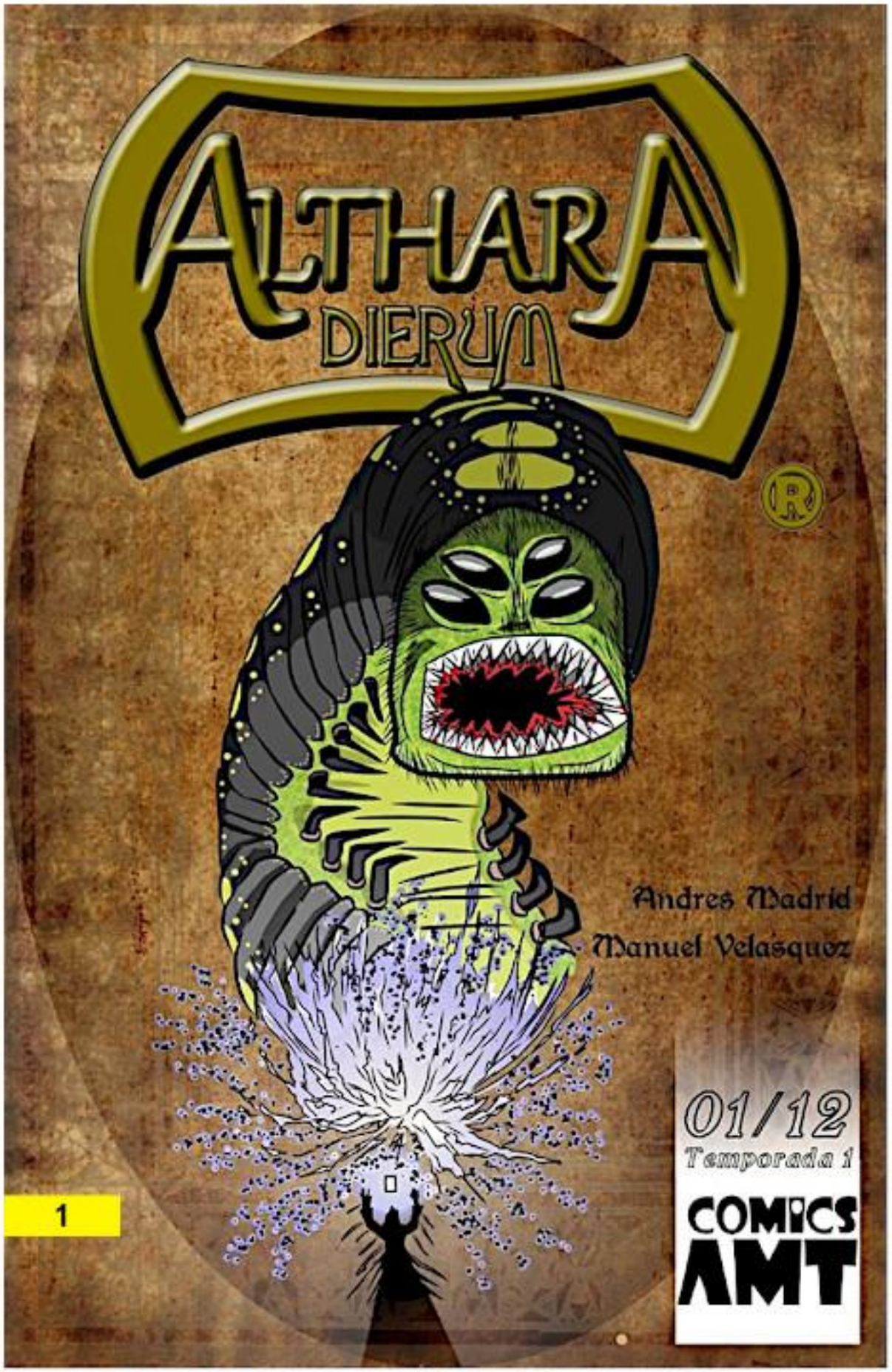
2

3

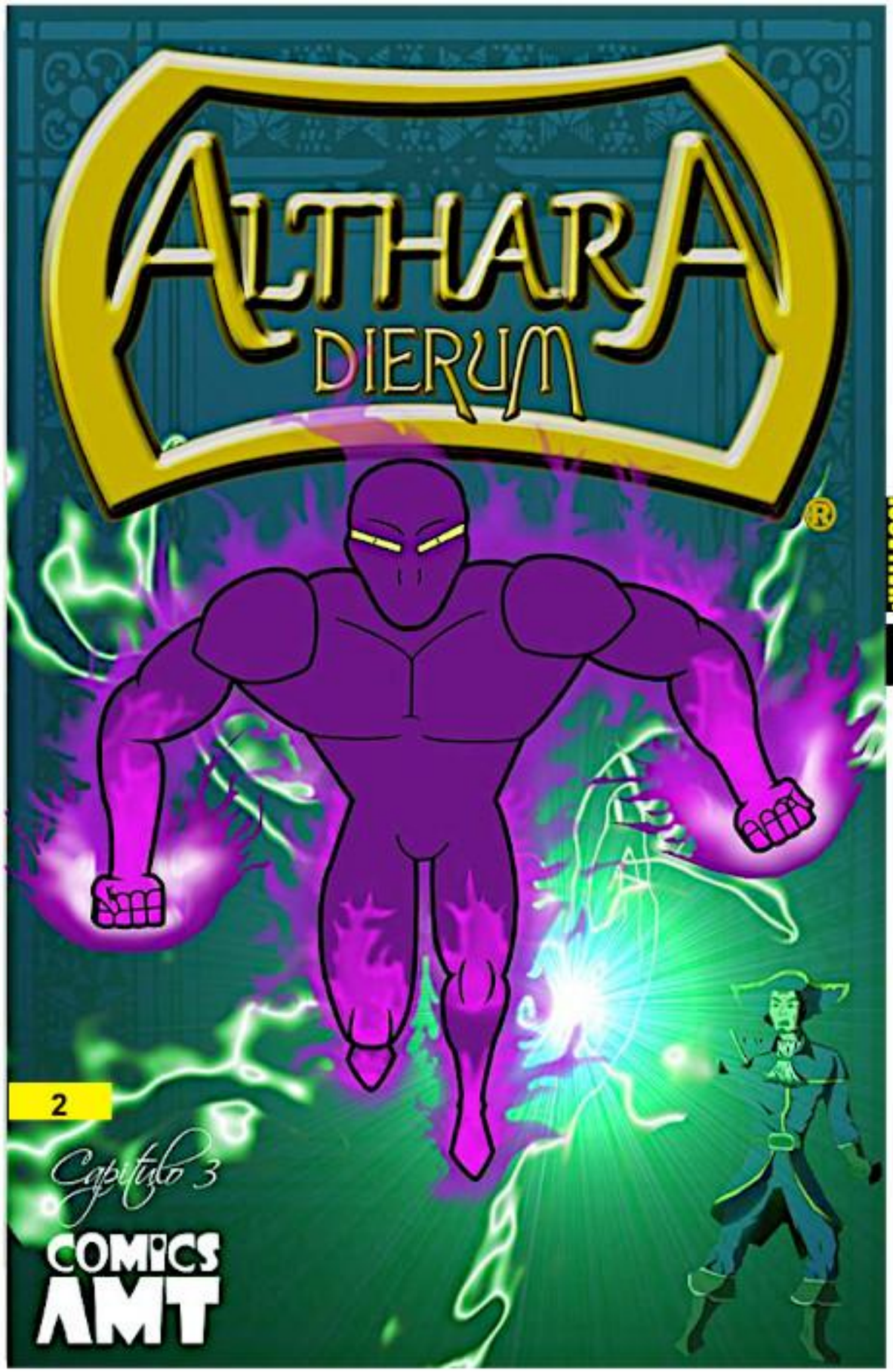
1 - **"Pinocho, de Leo"**, de **Aduin Nava**.

2 - **"Pinocho, de Leo"**, de **Wildring Garcia**.

3 - **"Pinocho, de Leo"**, de **Vaskovi75**.



1- Portada del manga Althara Dierum (2016), número1. Guión: Andrés Madrid y dibujos de Manuel Velásquez. Publicado por Cómics AMT.



2- Portada del manga Althara Dierum (2016), número 3. Guión: Andrés Madrid y dibujos de Henry Colmenares.

GALERÍA HALLACO

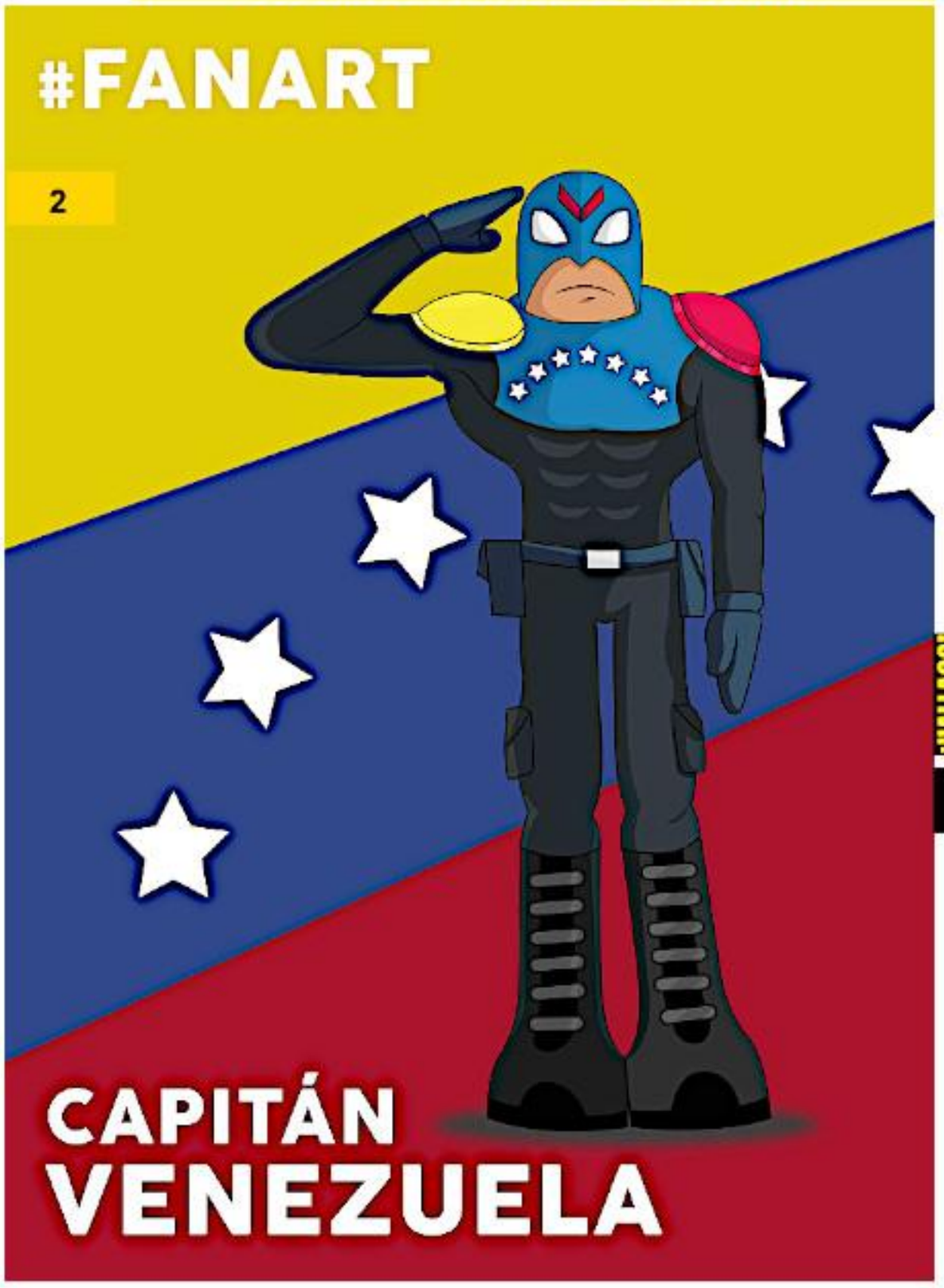
1

1 - "Pinocho, de Leo", de Dilianny Victoria Acasio.

2 - "Pinocho, de Leo", de Majenye.

2

1



1- "Yluna contemplando la Luna", ilustrado por Osman Acasio. Fanart basado en personaje del cómic Canción de Samir, obra de Larissa Rivero.

2- Capitán Venezuela, ilustrado por Carlosd98. Fanart basado en personaje de cómic obra de Edwing Arrieta.

GALERÍA HALLACO

"Pinocho venezolano", de Darlenys Castillo.

1

2

3

1- El Patriota Shirt, de Omar Cruz.

2- Martillo Biónico Bowling Shirt, de Osman Acasio.

3- Open the future. Retrofuture Shirt, de AlexKnight.

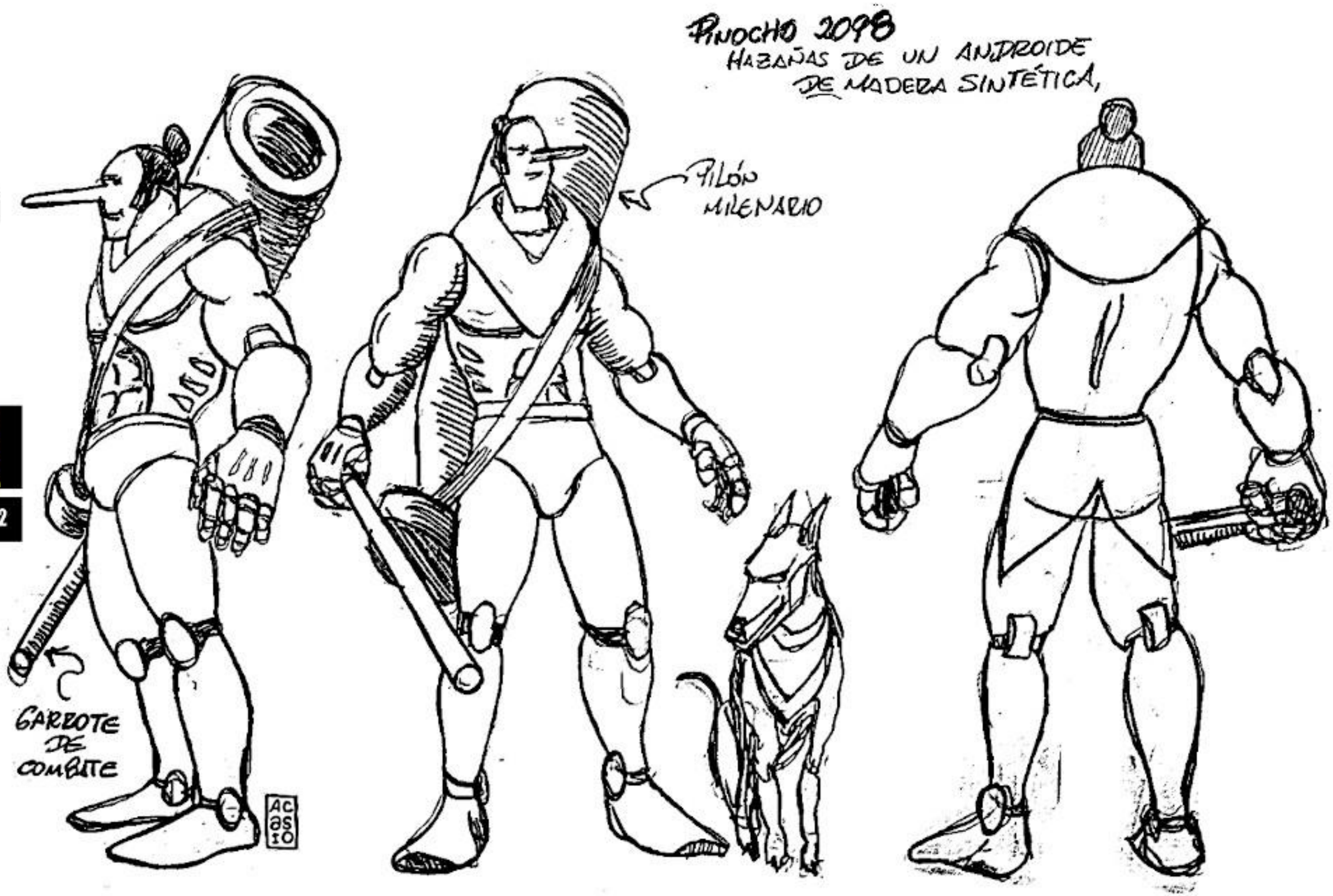
1

2

1 - **"Pinocho, de Leo"**, de Rúkleman Soto.

2 - **"Pinocho, de Leo en Madera"**, de Enrique Acasio.

Styracosaurus, de VSales



Pinocho 2098. Personaje creado por Osman Acasio, basado en personaje gráfico de Leoncio Martínez -Leo, para un proyecto historietístico llamado Pinocho 2098. Hazañas de un androide de madera sintética. Un comic de ciencia ficción del género ciberpunk.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.

GALERÍA ARTE URBANO.

OKOMURAL. Mural de tapas, de Oscar Olivares.

100 AÑOS DE HISTORIETA VENEZOLANA

La revista ¡HALLACO! se une a la celebración de los 100 años
de existencia del cómic hecho en Venezuela.